

SATURN - PLAYSTATION - 3DO - SNES - SEGA CD - MEGA DRIVE - NES - MASTER - ARCADE

VIDEOGAME

NEWS

SIGLA
EDITORA

ANO V Nº 50

40 GAMES • MUITAS DICAS • NOVOS CONSOLES

FATAL FURY 3

COMPLETO!
ESPECIAIS
COMBOS
GOLPES

MK3

GOLPES
FATALITES
SEGREDOS



SNES
ARRASSADOR
Mega Man 7
Ogre Battle
Hagane

SEGA
ESPECIAL
Chaotix
(Mega 32X)
Earthworm Jim
(Sega CD)

GRÁTIS
POSTER
GIGANTE

DARKSTALKERS!
REVENGE

APENAS
R\$ 4,50

GANHE
MAIS UMA EDIÇÃO DA REVISTA
HOME COMPUTING



Se não fo

SUKITA, n

TEM Jogo.

AVENTURA
DE VERDADE

Or
ão



CONTÉM
SUO NATURAL
DE LARANJA



Sukita

CONTEÚDO 290 ml

REDAÇÃO

Editor Chefe Carlos Sandano

Editor de Arte Heraldo Galan

Reporter Luana Pavani Bertaco

Colaboradores Eduardo Murata
Mateus de Andrade Silva
Rodrigo Segatti
Rosa Sposito
Toni Cavalheiro
Alexandre Guedes (arte)

Fotógrafos Daumer de Giuli
Studio Norberto Marques

PUBLICIDADE

Direção Comercial Sinergy Marketing Publicitário
Bernardo Leschziner

Consultor de Marketing Fernando A.C. Andrette

Diretor de Publicidade Ricardo Marcheto

Gerente de Publicidade Vera Lúcia de Miranda

Contatos de Publicidade Angela Taddeo,
São Paulo Geovânia A. C. Ortiz
Ana Maria Gatti,
Marta Coelho e
Rossimy Taiad

Representantes Ana Lúcia O. S. Favoretto
Ribeirão Preto Tel.: (016) 635-8175

Rio de Janeiro Meta Comunicações. Rua Marques
de São Vicente, 205 - Gávea
Tel.: (021) 259-9043

Rio Grande do Sul R.R. Gianoni Com. e Repres. Ltda.
Rua Botafogo, 259
Tel.: (051) 233-3528 / 233-3332

Diretor Adm. Financeiro José Eduardo Teixeira

Gerente de Circulação Arlete M. Lopes

Gerente Contábil Osny Lutenschlager S. Serra

Serviço de Atendimento (0800) 130633
ao Assinante

VIDEOGAME, com periodicidade mensal, é editada pela Sigla Editora Ltda. (Administração, redação, publicidade). Rua Alice de Castro, nº 60 - Fone (011) 574-0633. TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR. FAC-SÍMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015-903 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A, Sacavem - Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. VIDEOGAME não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. VIDEOGAME não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Todos os direitos reservados. Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro ALP. Registro no INPI protocolo nº 811.012.018

Jornalista responsável:
Carlos Sandano (Mtb 24792)

Impressão: CLY

ANER

PRESS START

Porrada. O mês de junho está quentíssimo para a galera que curte pancadaria: estão chegando três games de luta para arcades, de arrebentar. Embora vocês ainda devam estar curtindo os clips de Street Fighter que ganharam na última edição da VG, não fiquem parados na poltrona. Aqueçam as mãos: **Fatal Fury 3** arrepiá qualquer gamemaniaco. E nós da VG vamos colocar mais lenha na fogueira. É que estamos publicando todos os golpes do jogo, inclusive os especiais.

Nesta mesma edição você também vai saber tudo sobre Mortal Kombat. Para começar, **Revistim!** traz uma matéria especial sobre o filme baseado nos personagens do novo jogo, o esperadíssimo **Mortal Kombat 3**. Confira

as mudanças (o game está

cheio de segredos) e já

vá treinado os

golpes que

estamos

publicando.

Para completar

a festa dos que

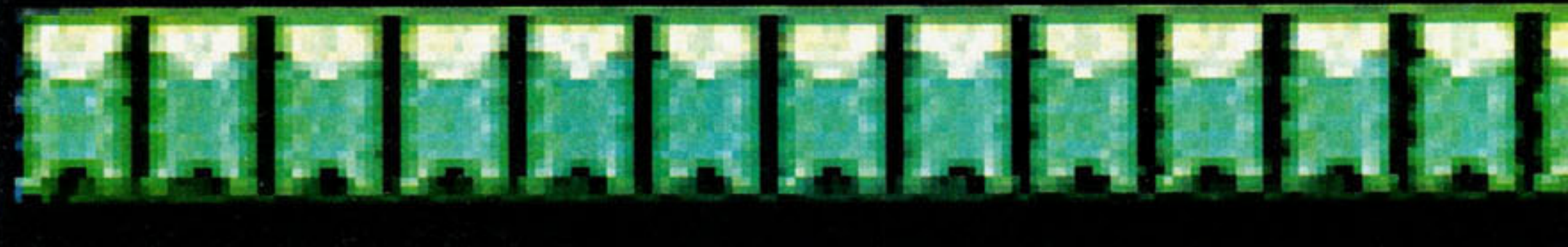
frequêntam os

fliperamas, há **Cyberbots** completinho,

com golpes e tudo mais.

Mas se segura! O SNES também chega matando com **Hagane**, **Mega Man 7** e **Ogre Battle**. Três jogaços que apresentamos com estratégias completas para facilitar a sua vida. E como não poderia deixar de ser, os 32 bits continuam animalizando. **Star Blade Alfa**, do Playstation, é um simulador de nave espacial que vai deixar o pessoal tonto. **Astal**, do Saturn, tem tudo o que é necessário para alegrar a vida: gráficos excelentes, um baita som e jogabilidade formidável. Para completar, detonamos **Gex** como havíamos prometido no mês passado. Agora é só você decidir qual é a sua praia e mandar ver.

Carlos Sandano



VG NEWS

6 NEO GEO CD
8 CD-I

VG REVIEW

10 OS NOVOS GAMES RESENHADOS POR VG

SNES

14 HAGANE
16 MEGA MAN 7
19 OGRE BATTLE

SEGA CD

20 EARTHWORM JIM

MEGA DRIVE

24 WARLOCK

MEGA 32X

36 CHAOTIX

SATURN

38 ASTAL

PLAYSTATION

40 STAR BLADE ALFA
41 TWIN BEE

3 DO

42 GEX

ARCADE

44 CYBERBOTS
46 MORTAL KOMBAT 3
48 FATAL FURY 3

NINTENDO

52 KID KLOWN

MASTER SYSTEM

54 REI LEÃO

VG TIPS

55 TODOS OS ESPECIAIS DE FATAL FURY 3 E MUITAS
OUTRAS DICAS

REVISTIM!

27 SAIBA TUDO SOBRE O FILME MORTAL KOMBAT

29 ROLOS & TROCAS

31 CLUBES

32 CARTAS

33 GAME RADICAL

34 GALERIA DOS FERAS



NEWS

NEO GEO CD

O novo console da SNK já está no Brasil e chega com uma porrada de bons jogos.

EDUARDO MURATA



Games de sucesso como Samurai Shodown II já estão disponíveis para os brasileiros.



Quem frequenta os fliperamas com certeza conhece os jogos da Neo Geo. *Samurai Shodown I e II*, *King of Fighters '94* e a série *Fatal Fury* (cuja terceira versão mereceu uma matéria especial nesta edição) têm seus fãs de cartinha. Diante de tal sucesso, não é exagero dizer que, dentre os top ten dos arcades de luta, pelo menos cinco são da SNK (a empresa responsável pela Neo Geo). Além disso, muitos games de esporte da empresa também têm uma boa aceitação: *Windjammers*, *Super Sidekicks* (sua terceira versão está para ser lançada com o subtítulo *A Próxima Glória*) e *Dunk Dream* são bem conhecidos da galera.

Agora, todos estes títulos estão disponíveis em um sistema doméstico e na tecnologia do CD. Estamos falando, é claro, do Neo Geo CD, que acaba de chegar ao Brasil. Antes, o sistema doméstico da Neo Geo era em cartucho. Mas, com jogos acima de 100 megas (o último, *Fatal Fury 3*, passou dos 250 megal!), o preço do software ficava impraticável. A principal razão para a SNK ter criado o Neo Geo CD foi justamente o barateamento do software: no Brasil, um cartucho ficava por volta de 300 reais, enquanto o CD vai estar custando aproximadamente R\$ 90 (promessa da SNK do Brasil). O console Neo Geo CD está sendo vendido por R\$ 650.

16 X 32 BITS

Com tantos consoles novos aparecendo, o videogame da SNK chega arrasando e entra com tudo na disputa com os 32 bits. Os 16 bits do Neo

Geo CD são compensados por uma RAM de 56 mega, a maior de todo o mercado, e com bons títulos. Além disso, outras 40 softhouses vão estar produzindo para o sistema, o que aumentará a diversidade de jogos, não ficando apenas concentrados nos de lutas (especialidade da SNK). A intenção é comercializar estes jogos domésticos e para arcades até o ano 2000. E a SNK também está pensando em um sistema de 64 bits que, inicialmente, vai ser usado mais em simuladores nos fliperamas.

O Neo Geo CD tem dois processadores: um CPU Z80A (o mesmo do Master System) e um 68000 (o mesmo do Mega Drive). São iguais os do arcade e do console antigo (com cartucho), mas o desempenho do Neo Geo é melhor. Isso fica particularmente evidente no *King of Fighters '94*. No Arcade e no cartucho, quando você está lutando no cenário do Brasil, frequentemente o game fica em câmera lenta (principalmente quando se está carregando a energia dos lutadores). Isso não acontece no Neo Geo CD porque a música é toda puxada do CD e os pro-



Os jogos estão iguaizinhos aos Arcades e apresentam gráficos espetaculares.



O grande problema do Neo Geo CD é a demora para carregar o jogo.



Os jogos de aventura como Top Hunter vão ficar mais acessíveis.



cessadores ficam livres para trabalhar com os gráficos. O Neo Geo CD tem ainda duas vantagens sobre os Arcades: dá para encontrar segredos e dicas de vários games e a qualidade sonora é bem superior.

O único problema do novo sistema é a demora para transferir as informações do CD para o console. O exemplo mais evidente é novamente *King of Fighters*. As lutas são de um time contra outro (com três personagens para cada time). Portanto, em cada batalha, é preciso carregar os movimentos de seis personagens. E aí você tem que ficar esperando, esperando... até entrar o jogo. Terminada a luta, mais demora: é preciso carregar a tela de escolha e movimentos específicos para cada um dos 24 personagens. Se a tela de escolha fosse mais simples, não seria necessária a espera.

Samurai Shodown e *Fatal Fury* são jogos menos demorados, pois se carregam apenas dois e não seis personagens. Mesmo assim, tem que se ter certa paciência para esperar o trabalho do CD (sempre lembrando que a primeira carregada é a mais demorada, nas outras o tempo cai para a metade). Tudo isso porque o leitor de CD do Neo Geo é de velocidade simples e não de dupla velocidade. De qualquer forma, os jogos que possuem menos de 56 mega têm um tempo de carregamento parecido a outros sistemas de videogame com CD.

EM PORTUGUÊS

Junto com o console estão chegando acessórios e uma porrada de bons jogos. Além dos pads normais que vêm com o Neo Geo CD, ideais para

os games de ação e tiro, dá para comprar um puta joystick (talvez o melhor e mais preciso do mercado), o Neo Geo CD Joystick Controller, que é vendido como opcional por R\$70. Outra grande vantagem é que os jogos em CD serão traduzidos para o português. Em *Fatal Fury 3*, por exemplo, os diálogos que aparecem entre as lutas são todos na nossa língua! Isso vai ser de grande ajuda para o pessoal que curte RPG e não domina bem o inglês ou se desespera quando tudo está em japonês. Por falar em RPG, até o final do ano sairão, no Japão, dois títulos deste tipo exclusivos para o Neo Geo CD (um produzido pela própria SNK e outro pela ADK). E os jogos de ação e tiro da SNK, não tão conhecidos como os de luta, vão estar mais acessíveis com a entrada do Neo Geo CD. São títulos como *Crossed Swords 2*, *Aero Fighters 3*, *Sengoku II* ou *Top Hunter* (e muitos outros), que não ficam devendo nada em qualidade de som, gráficos ou jogabilidade. Para terminar, veja em VG Review alguns dos lançamentos já disponíveis no Brasil. E em VG Tips, confira uma dica esperta para jogar com o banderinha em *Samurai Shodown II*. ■



Sidekicks 2 e outros games de esporte também chegam arrasando.

TECNOFAX

SUPER NINTENDO
NINTENDO
MASTER SISTEM
PHANTOM SISTEM
BIT SISTEM
HI TOP GAME
ATARI CCE
MEGA DRIVE
GENESIS
NEO GEO

Preços Especiais para oficina, revendedores e locadoras

• Assistência Técnica Especializada em Vídeo Games e Acessórios Nacionais e Importados

• Transcodificação de Super Nes/Super Famicom em 2 Horas. Neo Geo, Nintendo, Mega Drive, Genesis e Master Sistem em 2 Horas. Garantia de 2 anos.

• Modificamos módulos de RF Super Famicom e Nintendo japonês para entrar em canal 3 em 2 Horas.

• Destravamos Nintendo Americano

• Temos modulador de RF para Mega Drive japonês, transcodificador Interno e Externo para Vídeo Games.

Transcodificação de Sega CDX
Transcodificação de Jaguar em 2 horas
Transcodificação de 3DO Panasonic
(2 anos de Garantia)

• Adaptadores para cartuchos. Super Famicom e Super Nes

ATENDEMOS TODO BRASIL VIA SEDEX

TECNOFAX

Comércio e Assistência Técnica Ltda.

R. Sta. Ifigênia, 295

1º Andar - Conj. 114/115

CEP: 01207 - São Paulo -S.P.

F.: (011) 222-1471

Fone/Fax: (011) 222-9083

AUTORIZADA

São Paulo/SP - Games e Games

R. Amazonas, 154 Tel 227-3742

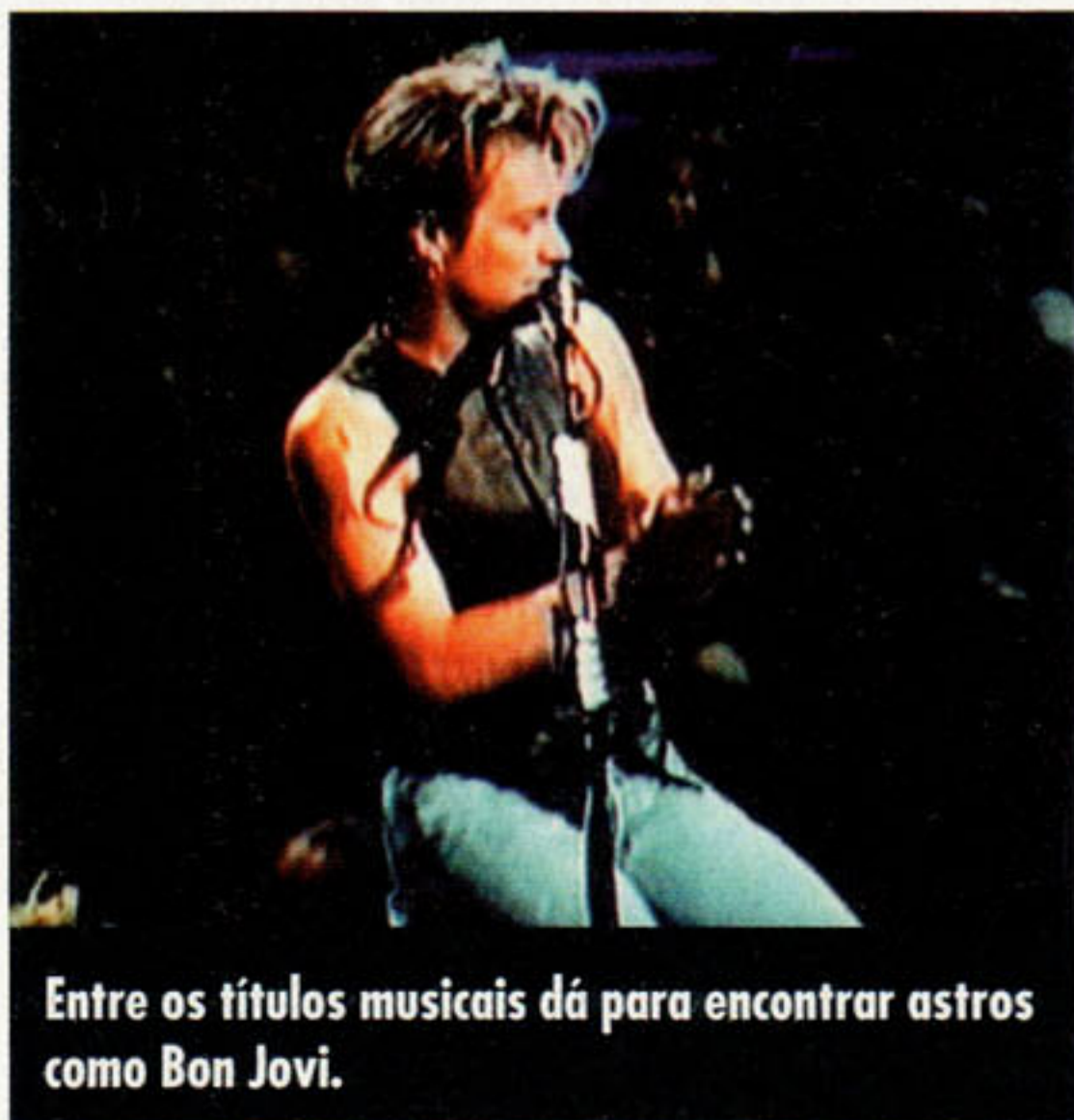
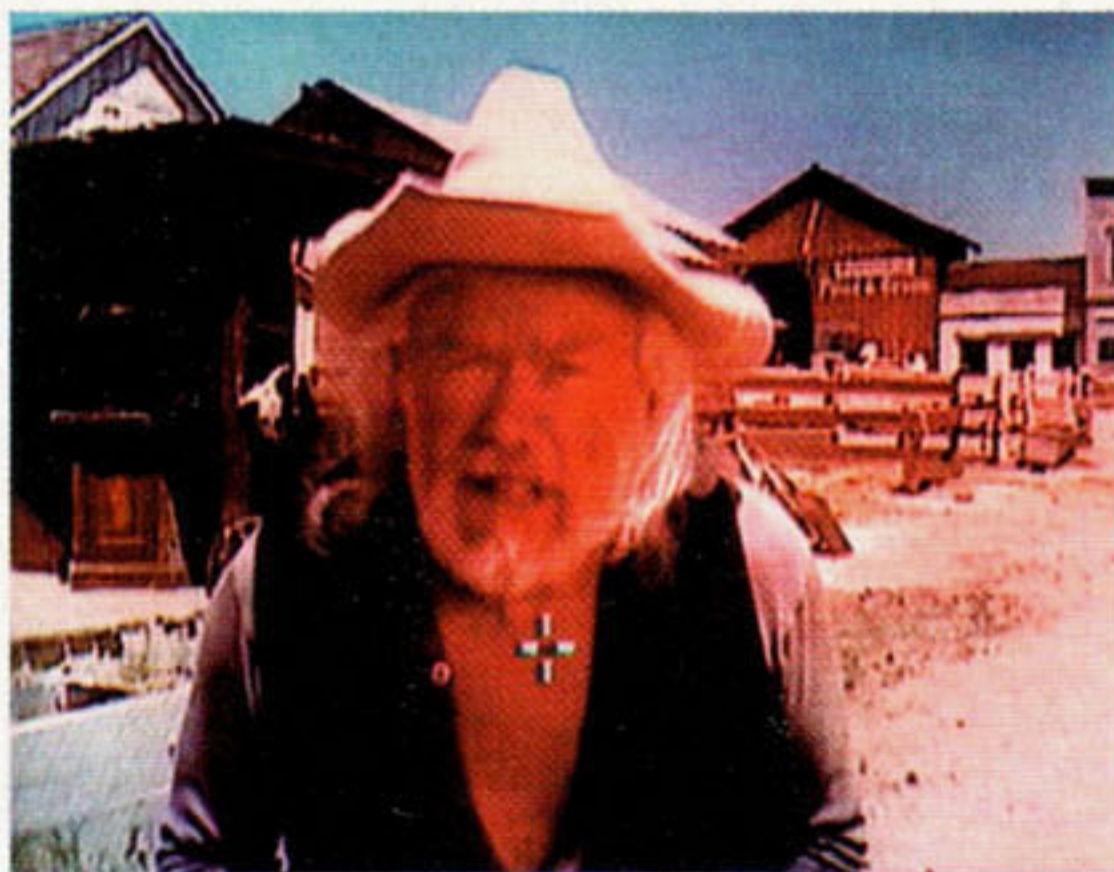
AUTORIZADA DYNACOM

CD-i

O novo sistema de entretenimento da Philips começa a ser vendido em setembro

Mad Dog McCree

Grande sucesso dos Arcades, *Mad Dog McCree* ganhou a sua versão CD-i, que ficou igual à do fliperama. A história é conhecida: um herói do velho oeste tem como objetivo acabar com todos os foras da lei. Com filmes digitalizados e trilha sonora de cinema, o game é diversão garantida. É recomendado o uso da pistola, um acessório opcional.



Entre os títulos musicais dá para encontrar astros como Bon Jovi.



Foto Norberto Marques

Uma outra novidade em consoles só estará disponível no país em setembro e não é exatamente um videogame. O CD-i (CD-Interativo) da Philips tem vários títulos de jogos, alguns bem conhecidos da galera como *Seventh Guest*, *SpaceAce*, *Rebel Assault* ou *Dragon's Lair*. Mas, como a própria Philips faz questão de ressaltar, o equipamento é um novo sistema de entretenimento. "O CD-i não é um videogame. Ele pode funcionar como um, mas é um Compact Disc Interativo que você liga na televisão", diz Gilberto Canto, da Gerência CD-i da Philips. A ideia é reunir em um único aparelho cinco coisas bem diferentes: programas interativos, Audio CD, Photo CD, Music Videos e filmes. Tá certo que alguns consoles de 32 bits já estão seguindo por esta linha. O 3DO já conta há algum tempo com o recurso do CD Photo. O Playstation e o Saturn em breve estarão com acessórios que permitirão assistir filmes na tecnologia digital. E todos os consoles com leitor de CD permitem que se possa escutar discos de áudio. A diferença do produto da Philips

é a variedade de títulos, que não é concentrada apenas nos games. Filmes da Paramount (*Apocalypse Now*, *Star Trek VI*, *Top Gun* e *Black Rain* são alguns deles) vão sair para o CD-i junto com os VHS. Isso sem contar musicais de astros como Sting (*Ten Summoner's Tales*), Eric Clapton (*The Cream of Eric Clapton*) ou Bon Jovi (*Keep the Faith*). Os infantis (*Cartoon Carnival*, *Paint School 1*, *Pegasus* e outros) são interessantes. E CDs como a *Compton's Enciclopédia Interativa*, *Time-Life Astrology*, *Lisboa* ou *No World Order* são um tipo de produto que só estava disponível para o pessoal que tem um computador com CD ROM. "Você tem tudo de um multimídia, mas é mais fácil de usar", resume Canto. Outra coisa interessante é que todos os títulos serão traduzidos para o português (serão lançados 100 até o final do ano). Infelizmente, alguns jogos ainda precisam ser melhorados. *Striker Pro*, por exemplo, é um dos piores games de futebol do mercado, tanto em termos gráficos como em jogabilidade. Mas alguns estão bem caprichados. ■

Burn: Cycle

Game do tipo adventure com algumas partes de ação. O destaque são os cenários futuristas e as animações em full motion. Você vive um cara cheio de problemas e tem exatamente duas horas para resolvê-los, senão é Game Over. O único defeito é a demora para carregar as telas durante o jogo.



Link: The Faces of Evil

Link, um dos personagens mais famosos da Nintendo, ganhou novas aventuras no CD-i. Com muitas animações durante o jogo e belos gráficos, o game é uma boa para os fãs do herói. Ao contrário das versões da Nintendo, mais voltadas para RPGs, esta em CD-i parte para o lado da ação, perdendo muitos pontos em jogabilidade. Link é um duende de roupa verde que tem de resgatar Zelda do terrível Ganon. Existem outros dois títulos com estes personagens, mas onde você controla Zelda: *Zelda: The Wand of Gamaleon* e *Zelda's Adventure*



O CD-i vai ser vendido por volta de R\$ 650, enquanto que os CDs custarão, dependendo do título, entre R\$ 40 a R\$ 90. Os acessórios, vendidos à parte, são: cartucho de vídeo digital (é o que permite a execução dos filmes), Mouse, trackerball, roller controler (um joystick para crianças), pistola e touchpad (joystick normal).

B A A D

G A M E S

COMPRA

E

VENDA

CARTUCHOS

CONSOLES

JOYSTICK'S

ACESSÓRIOS

S. NES

SEGA CD

MEGA DRIVE

3. DO.

MASTER SYSTEM

NINTENDO

**DESPACHAMOS
PARA TODO O
BRASIL**

CONSULTE NOSSOS PREÇOS



(011)955-0034 - 955-7373 - 954-2730

METAL WARRIORS

Este mês a galera do SNES vai ter muito jogo bom para ir buscar nas locadoras. Para começar, tem *Metal Warriors*, uma aventura com robôs que é de arrepiar. Depois, mais seis games no mínimo interessantes e dois jogos para Super Famicom (o SNES japonês). Isso sem contar os detonantes *Hagane*, *Mega Man 7* e *Ogre Battle* que estão super detalhados nas páginas da sua VG. Mas o pessoal do Mega também pode se dar por satisfeito: o divertidíssimo *Booberman* está aí para desbancar a dupla Beavis & Butt Head em matéria de nojeira. Além disso, há um game de basquete (*Barkley Shut and Jam 2*), um de guerra (*Red Zone*) e um adventure bem bonito (*Beauty and the Beast*). E novidade por novidade, tem sistema novo entrando na parada. É isso mesmo: o Neo Geo CD acabou de chegar (confira a matéria na página 6) e já mostra para que veio. *Windjammers*, *Sengoku 2*, *Aggressors of Dark Kombat*, *Art of Fighting 2* e *World Heroes 2* arrebatam. Mas quem está com a bola toda é o 32 bits. É só lembrar que *Fifa Soccer* foi um sucesso em vários sistemas. Pois na versão para 3DO o game ficou ainda melhor: gráficos estonteantes, várias visões e uma jogabilidade incrível são algumas de suas características. O Saturn também vem com mais uma grande novidade: *Virtua Hydlide*, um RPG Action fantástico. E como não podia deixar de ser, o Playstation comparece com duas novidades que mereceram nota 10 em jogabilidade: *Gunners Heaven* e *Jumping Flash*. Por sinal, jogo bom está virando marca registrada deste sistema. Agora é mandar bala e detonar com estes games. Bom divertimento.

VIRTUAL HYDLIDE

Tipo: RPG Action 3D
Jogadores: 1
Gráficos: 9
Música: 9
Jogabilidade: 8
Fabricante: Sega/T&E Soft



O primeiro *Hydlide* saiu para o Mega Drive: era simples, com boa jogabilidade e marcou por seu estilo diferente. Além disso, introduziu uma idéia que deu mais realismo aos RPGs. Conforme vai pegando itens, o personagem sente o peso de ter que carregá-los: fica mais lento, leva porrada mais fácil etc. Esta versão mantém estas características, só que com gráficos maravilhosos e um puta som, o que ajuda muito na ambientação. A visão é quase de primeira pessoa e o sistema de batalhas também mudou: dá para pegar várias armas e é você mesmo quem luta, corre (é só ficar segurando o botão B), foge etc. Se morrer e começar outro jogo, os mapas mudam e os itens vão estar em lugares diferentes. É um game de dificuldade média, mas muito comprido.



O grau de realismo proporcionado pelos gráficos de *Hydlide* é impressionante.



SIDE POCKET 2

Tipo: Esporte
Jogadores: 2
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 8
Fabricante: Data East



Game bem feito onde você é um jogador de sinuca que viaja para participar de vários torneios. Para animar, há historinhas (só em japonês) e são muitos os tipos de jogos para escolher. Imperdível para quem conhece e gosta de sinuca.

WINDJAMMERS

Tipo: Esporte
Jogadores: 2
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 9
Fabricante: Data East



Jogo de esporte diferente, uma espécie de frescobol em que você tem que acertar o "gol" adversário. Para isso conta com "magias" para dificultar a vida do oponente. São vários cenários e personagens, cada um com características diferentes.

SENGOKU 2

Tipo: Luta/Aventura
Jogadores: 2
Gráficos: 8
Música: 9
Jogabilidade: 8
Fabricante: SNK



A série *Sengoku* ficou famosa por ser um jogo de luta tipo *Double Dragon* com espadas e por fazer um paralelo da Tóquio moderna com os tempos dos samurais. Agora, os personagens têm mais golpes e os movimentos estão melhor trabalhados.

AGGRESSORS OF DARK KOMBAT

Tipo: Luta
Jogadores: 2
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 8
Fabricante: ADK



Briga de rua diferente do estilo *Street Fighter*. Os lutadores vão para cima e para baixo como em jogos de luta livre. O jogo é mais baseado em combos do que em magias (são poucas) e se sua energia ficar vermelha, aparecem os especiais.

ART OF FIGHTING 2

Tipo: Luta
Jogadores: 2
Gráficos: 9
Música: 8
Jogabilidade: 8
Fabricante: SNK



Art of Fighting 1 foi o primeiro jogo a trazer os especiais. Nesta versão, eles estão ainda mais ignorantes e dá para escapar de um agarrão. Assim não se perde energia e dá para evitar a apelação. A qualidade das animações é fantástica.

WORLD HEROES 2

Tipo: Luta
Fabricante: ADK
Jogadores: 2
Gráficos: 8
Música: 8
Jogabilidade: 8



Você tem a opção de lutar em um ring normal ou em um cheio de bombas, parede de espinhos e outros empecilhos. Famoso também pelo tamanho das magias. Nesta versão, há mais personagens e a jogabilidade está melhor. Se o adversário defender a magia, ela rebate.

METAL WARRIORS

Tipo: Tiro/ Aventura

Jogadores: 1

Gráficos: 9

Música: 9

Jogabilidade: 9

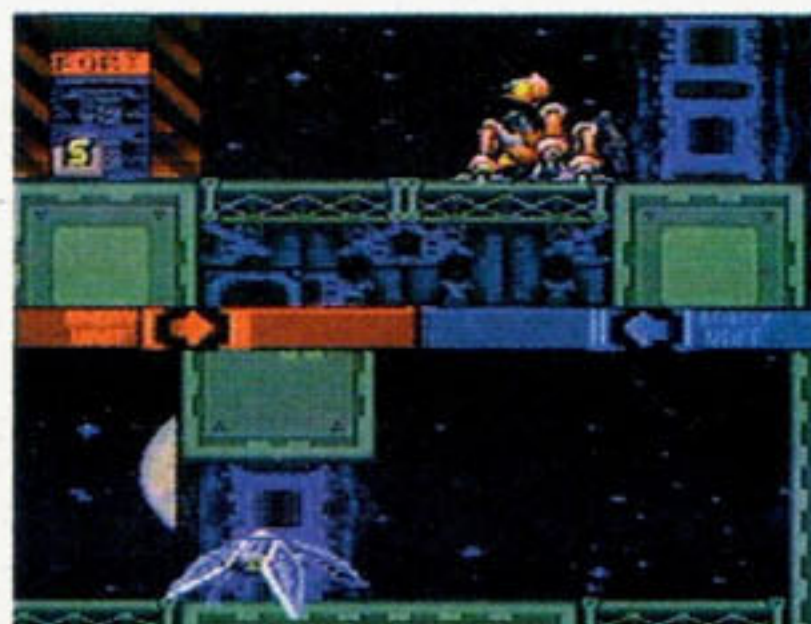
Fabricante: Konami/ Lucas Arts

SNES

As animações da abertura nem parecem coisa de cartucho de 16 mega: estão lindas. *Metal Warriors* é difícil e está parecido com *Valken*: você é um piloto que controla uns robôs do tipo Assault Suit (são seis diferentes máquinas para escolher). Além de destruir outros robôs gigantes como o seu, vai sobrar para uns pobres humanos que ficam pelo caminho. Ao contrário de *Valken*, dá para sair do robô a qualquer momento do jogo: basta apertar select. Isso pode ser bastante útil, pois se você estiver para ser destruído, é possível cair fora rapidinho. Também dá para mudar de máquina durante as fases, já que, conforme a missão, vão aparecer robôs mais fortes. As missões são destruir bases inimigas, resgatar informantes e coisas do tipo.



Em *Metal Warriors*, você começa sempre com o robô Nitro.



CAPTAIN COMMANDO

Tipo: Luta/ Aventura

Jogadores: 1 ou 2

Gráficos: 7

Música: 7

Jogabilidade: 8

Fabricante: Capcom

SNES



Esta adaptação do Arcade ficou muito fácil. São quatro personagens para escolher e dá para jogar com dois personagens ao mesmo tempo. Os gráficos ficam bem próximos ao fliperama e o som também está legal. O estilo é *Double Dragon*.

INTERNATION SUPERSTAR SOCCER

Tipo: Esporte

Jogadores: 1 ou 2

Gráficos: 9

Música: 8

Jogabilidade: 9

Fabricante: Konami

SNES



Este game é a adaptação do *Perfect Eleven* (VG 48) para o mercado americano. Continua arrasando com os mesmos bons e requintados gráficos e excelente jogabilidade. Só há uma grande diferença: *International Supersatar Soccer* não é narrado.

KYLE PETTY'S NO RACING

Tipo: Corrida

Jogadores: 1

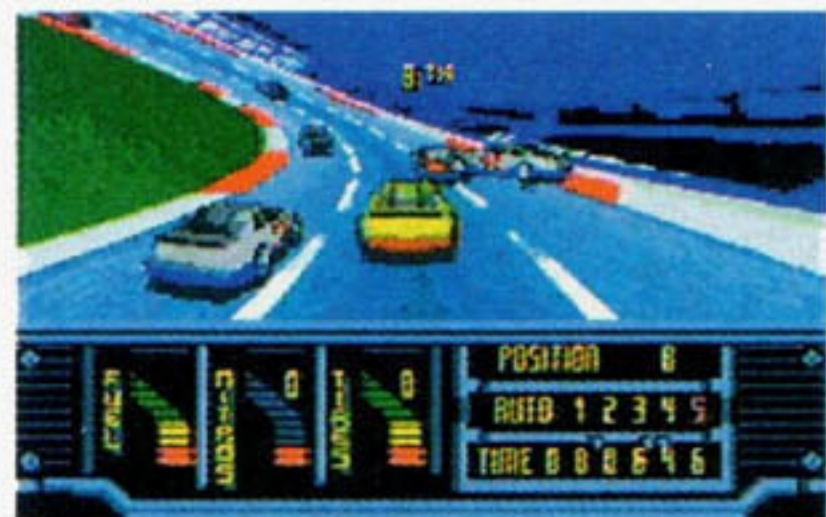
Gráficos: 7

Música: 7

Jogabilidade: 7

Fabricante: Williams

SNES



Simulação das corridas de Stock Car. Os gráficos estão bons, mas a imagem fica pequena na tela da corrida. A jogabilidade está razoável e a sensação de velocidade é muito boa. Dá para selecionar e mudar várias opções de ajuste do carro.

WARLOCK

Tipo: aventura

Jogadores: 1

Gráficos: 8

Som: 8

Jogabilidade: 7

Fabricante: Acclaim

SNES



Este *Warlock* para SNES está idêntico à versão para o Mega Drive (confira as dicas e a apresentação do jogo na página 24) e tem a mesma jogabilidade. A diferença entre os dois é a melhor qualidade dos gráficos e da parte sonora do SNES.

LUXURY RACING 2

Tipo: Corrida

Jogadores: 1 ou 2

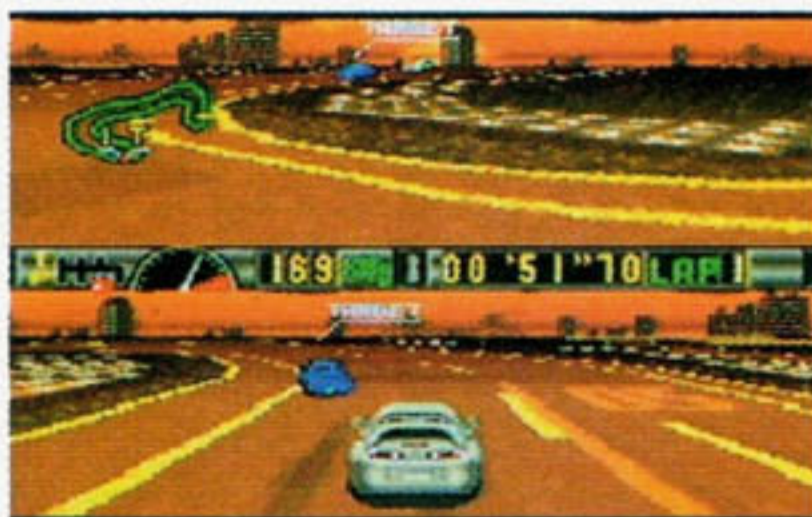
Gráficos: 8

Música: 8

Jogabilidade: 8

Fabricante: BPS

SUPER
FAMICOM



Os gráficos estão melhores do que a primeira versão, o som é mais realista e dá para fazer muitos ajustes no carro. Correndo sozinho, você tem uma segunda visão na tela. Por enquanto, só foi lançado para o Super Famicom (SNES japonês).

SUPER SOCCER 95

Tipo: Esporte

Jogadores: 1 a 4

Gráficos: 8

Música: 8

Jogabilidade: 8

Fabricante: Hudson

SNES



Cart de futebol com os times da J. League, o campeonato japonês. A principal característica é que o campo é bastante grande. Isso ajuda a construir melhor as jogadas. Outra qualidade é a possibilidade de se escolher a visão do jogo.

DRAGON BALL-Z

Tipo: Aventura/ RPG

Jogadores: 1

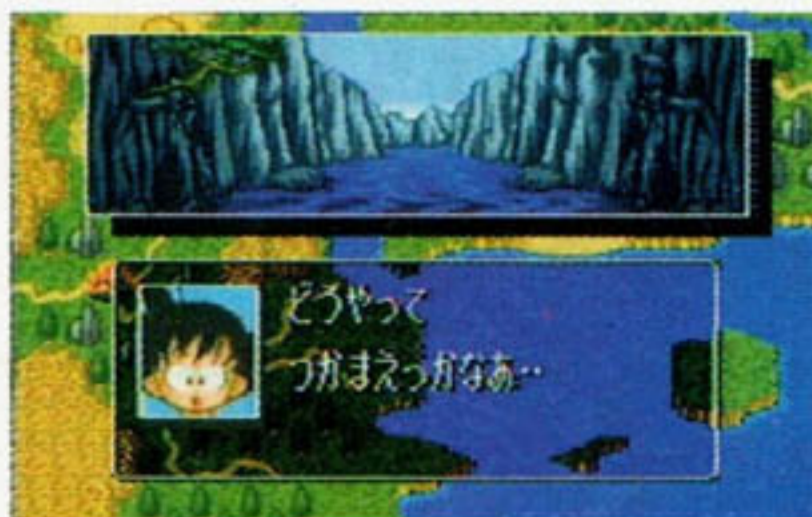
Gráficos: 9

Música: 9

Jogabilidade: 9

Fabricante: Bandai

SUPER
FAMICOM



Neste *Dragon Ball*, a história é com Goku ainda pequeno e mostra o começo da série. Ao contrário das outras versões, está mais para RPG. Por isso, é fundamental saber japonês. Os gráficos e o jeito como a história é contada impressionam.

STARGATE

Tipo: Aventura

Jogadores: 1

Gráficos: 8

Música: 8

Jogabilidade: 8

Fabricante: Acclaim

SNES



Na edição do mês passado, você conferiu as dicas do *Stargate* para o Mega Drive, um jogo interessante que foi baseado no filme de mesmo nome. O *Stargate* do SNES está idêntico ao do Mega, só que com gráficos e som um pouco melhores.

ULTRAVERSE PRIME

Tipo: Luta/ Aventura

Jogadores: 1

Gráficos: 8

Música: 8

Jogabilidade: 8

Fabricante: Sony

SEGA CD



Jogo baseado nos personagens da Malibu Comics. Aqui, você está na pele do herói Kevin Green. O estilo é *Double Dragon*, o carinha possui vários movimentos e os demos têm imagens dos próprios HQs. Os efeitos sonoros são o melhor do game.

VIEW

GUNNERS HEAVEN

Tipo: Side Scrolling Action

Jogadores: 1

Gráficos: 9

Música: 9

Jogabilidade: 10

Fabricante: Sony

PLAYSTATION

Este é o primeiro jogo do Playstation de ação com tiro. Ficou parecido com *Gun Star Heroes* da Sega: a tela está sempre lotada de inimigos e tem explosões prá caramba. Você pode escolher entre dois personagens: Axel Sonics e Ruka Hetfield e as armas são diferentes para cada um. É só ir em frente destruindo o que encontrar nos seis estágios do game. Os inimigos são variados, o colorido está excelente e os detalhes dos desenhos são perfeitos. Os demos entre fases também estão bem trabalhados. Um aviso: se a tela lotar de inimigos, você vai perder muita energia. Por isso, vá com calma. Embaixo da barra de energia do boss, há números que decrescem quando você ataca. Assim é mais fácil perceber qual a melhor arma usar para acabar com ele.



Em Gunners Heaven você passa por seis estágios e enfrenta quatro chefes.



JUMPING FLASH

Tipo: Simulador

Jogadores: 1

Gráficos: 9

Música: 8

Jogabilidade: 10

Fabricante: Sony

PLAYSTATION



Você controla um coelho mecânico (Robbit) e o objetivo é ir atrás das cenouras nos seis mundos que tem para explorar. O lance legal é a sensação animal de altura. Para ajudar na aventura, o robô conta com mapa e vários itens de energia.

KING'S FIELD

Tipo: Aventura 3D

Jogadores: 1

Gráficos: 7

Música: 8

Jogabilidade: 7

Fabricante: From Software

PLAYSTATION



Mais um jogo no estilo *Doom*, desta vez em ambiente medieval. Você tem que explorar labirintos, procurar itens e conversar com outros personagens. É um game lento e os golpes são mal feitos, o que prejudica bastante a jogabilidade.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Tipo: Esporte

Jogadores: até 6

Gráficos: 10

Música: 9

Jogabilidade: 9

Fabricante: EA Sports

3DO



O jogo *Fifa Soccer* ganhou um versão animal para o 3DO. Gráficos de arrepiar de bonitos, várias visões do campo, som estofo e uma jogabilidade perfeita fazem deste CD talvez o melhor game de futebol do mercado. Imperdível.

IRON ANGEL OF THE APOCALYPSE

Tipo: Aventura 3D

Jogadores: 1

Gráficos: 8

Música: 7

Jogabilidade: 7

Fabricante: Synergy

3DO



Outro game no estilo *Doom*, desta vez com robô: explorar labirintos, achar itens... a mesma coisa de sempre. A abertura é boa, mas o jogo decepciona: a tela é pequena, a qualidade de animação está ruim e o controle é difícil de operar.

BARKLEY SHUT UP AND JAM 2

Tipo: Esporte

Jogadores: 2

Gráficos: 7

Música: 8

Jogabilidade: 7

Fabricante: Accolade

MEGA DRIVE



Segundo jogo inspirado no astro do basquete norte-americano Charles Barkley. As partidas são sempre disputas entre duplas e as enterradas estão animais. O som é o melhor do game e o ritmo das músicas combina com os cenários de rua.

RED ZONE

Tipo: Simulador de guerra

Jogadores: 1

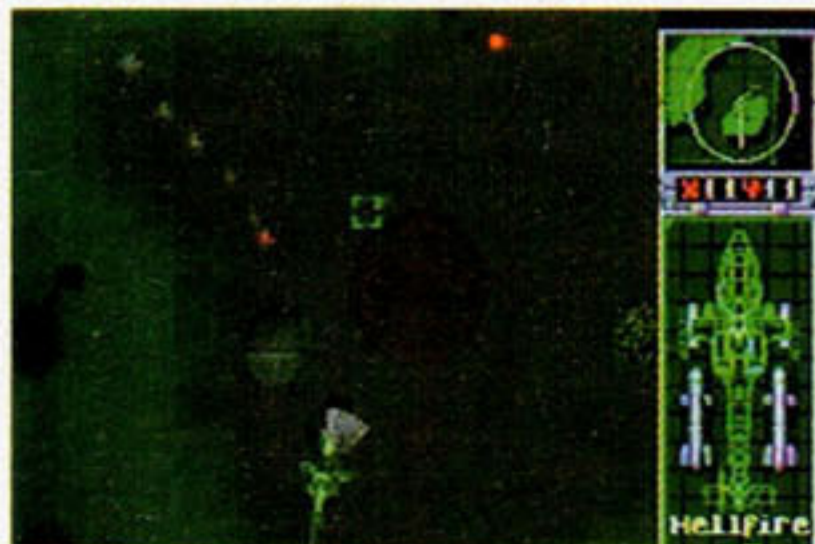
Gráficos: 7

Música: 7

Jogabilidade: 8

Fabricante: Warner

MEGA DRIVE



Você controla um helicóptero em várias missões até acabar com um cara metido a Hitler. O que mais impressiona no game são os efeitos de rotação de cenário. Você pode selecionar vários tipos de mísseis e tem um mapa para não se perder.

BOOGERMAN

Tipo: Aventura

Jogadores: 1

Gráficos: 8

Música: 8

Jogabilidade: 8

Fabricante: Interplay

MEGA DRIVE



O herói deste game é um porcão e tem ataques super engraçados: arrotos, meleca de nariz e outras coisas nojentas. Os cenários são igualmente legais (nojentos como o cara) e o som também é na linha esculhambação. Diversão garantida.

BEAUTY AN THE BEAST

Tipo: Adventure

Jogadores: 1

Gráficos: 9

Música: 8

Jogabilidade: 8

Fabricante: SunSoft

MEGA DRIVE



É bom saber inglês para poder encarar este adventure, um game bonito como todos da Disney. Isso porque o pessoal conversa com você, explicando as missões e dando dicas. A parte de ação é bem restrita: é só desviar dos bichos da floresta.

BatterUp

ACESSÓRIO INTERATIVO PARA MEGA DRIVE

PRODUTO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS

FOX



ISSO QUE É TACADA: REBATER A BOLA NA SUA CASA E ELA PARAR EM UM ESTÁDIO AMERICANO.

Agora você vai entrar no espírito do baseball numa tacada só. Batter Up é o único acessório interativo para você jogar os games de baseball no Mega Drive como se estivesse no próprio estádio: rebata as bolas e elas vão parar dentro do game, como uma bomba! Batter Up já vem com World Series Baseball, um super game com imagens e comentários digitalizados e todos os 28 times da Major League Baseball dos Estados Unidos. Com tanto realismo, só falta o barulho da torcida acordar a vizinhança.



SEGA

SPORTS SCIENCES INC.



TEC TOY

Produzido sob licença de Sega Enterprises Ltd., Japan. The World Series é marca registrada de propriedade de Major League Baseball e não pode ser reproduzida sem consentimento por escrito. Sega é licenciada oficial de Major League Baseball Properties, Inc. MLPA logo © MLPA MSA. Oficialmente licenciado por Major League Baseball Properties Association. Todos os direitos reservados.

SNES

Gráficos **9**

Música **9**

Jogabilidade **9**

Tipo: Aventura

Fabricante:

Hudson/ Red Soft

Memória: 16 Megabits

Fases: 5

Jogadores: 1

COMANDOS

B: pulo

A: bomba que destrói

tudo na tela

Y: ataque

X ou select:

seleciona as armas

L e R: dá cambalhotas

ATAQUES ESPECIAIS

SUMMERSAULT KICK - segure L ou R até Hagane ficar azul e aperte Y (ele vai dar um chute giratório).

DRAGON - L ou R uma vez e, no meio da cambalhota, Y (ataque frontal).

AIR KICK ATTACK - L ou R uma vez e, no meio da cambalhota, B (voadora invencível)

MORTAL FIRE ATTACK - segure L ou R até Hagane ficar azul e aperte B (vai dar um salto giratório em brasas).

UPPER KICK - segure L ou R até Hagane ficar amarelo e aperte B (ele vai dar um chute animal para cima)

AIR SLIDE - durante o pulo, segure B (útil para subir em lugares inacessíveis)

VERTICAL ATTACK - Durante o pulo, aperte ↓.

NAPALM DRAGON - segure L ou R até Hagane ficar amarelo e aperte Y (detona com os inimigos que estão por perto)

HAGANE

A Red Softouse ficou famosa pelos jogos lançados para o PC Engine, entre eles: *Gate of Thunder*, *Tengai Makyo Maru 2*, *Kabuki Ten* e outros. Agora, apresenta este *Hagane* para o SNES, um jogo que chega para arrepiar. *Hagane* é um super-ninja cyborg que luta contra o terrível Koma Clan. Pancadaria é o que não falta nas cinco fases (mais 20 subfases e os chefes).

O game é um side-scrolling bem movimentado. Para se ter uma idéia, a tela fica lotada de inimigos quase o tempo todo. Os gráficos

estão muito bem trabalhados, os cenários são escurões e a movimentação dos personagens e criaturas é perfeita. O som tem um toque oriental com efeitos sonoros explosivos, ideal para o estilo do game. Para completar, a jogabilidade é ótima: você conta com uma infinidade de movimentos, ataques especiais e magias.

Só que é bom ter paciência para enfrentar Koma Clan, pois *Hagane* é pra lá de difícil. Em algumas passagens, vai ser preciso muita agilidade, como na segunda parte de

Fortress of Doom, onde algumas plataformas somem assim que você pisa. Você terá de ir subindo usando as pedras. Mas seja rápido, pois elas descem depressa, e abuse do Air Slide (veja a tabela de golpes especiais). Outras manhas serão úteis durante toda a partida, como, por exemplo, usar os ganchos para se pendurar no teto. O game tem dois finais: depois de terminado pela primeira vez, o jogo recomeça com uma dificuldade ainda maior. Para ajudar, VG dá a estratégia completa.

THE PATH TO DISASTER



Para subir aqui, dê um Air Slide e bata na parede. Faça isso duas vezes na sequência: uma batendo na parede direita e logo em seguida na esquerda.



Boss Musha Mukuro. As duas estátuas vão tentar te pegar com suas mãos gigantes. Nem pense em atacá-las: é inútil. Você deve matar o sujeitinho que fica flutuando. Para isso, fique sempre atirando.



Na quarta parte da primeira fase, a tela anda sozinha. Não vá muito para frente, pois o fogo irá destruir o chão, e abuse do Air Slide. Quando aparecer a nave inimiga, não tenha receio de usá-la como plataforma.

FORTRESS OF DOOM



Logo no início do segundo estágio, aparece um desafio interessante. Acabar com estas caveiras, no entanto, é fácil: usando Shoryukem, fique no canto oposto atirando. Se usar a arma infinita, você vai ter que atacar de perto, sempre desviando dos espinhos.



Estas barreiras são indestrutíveis. Portanto, você vai ter que se pendurar no teto e esperar que elas passem.



Boss En Mikoshi. Primeiro, você vai ter que esperar até aparecer uma carinha, que é o centro de comando deste inimigo. Até ela aparecer, fique apenas desviando e destruindo os seus ataques. Depois, dê ataques seguidos até detoná-lo.

VIOLATED HEAVENS



Este senhor com a bola é bastante forte. Por isso, fique longe, só atacando com o Shoryukem. Mesmo usando a bomba da apelação (botão A), ele só vai morrer depois de um segundo ataque.



Na terceira parte, vai aparecer esta espécie de sub-boss. Para derrotá-lo, suba na plataforma e atire na luz azul.



O ninja agora sobe nesta nave bem esquisita. Quanto mais cedo você matar os inimigos que aparecem na tela, melhor. O interessante aqui são os efeitos de rotação de cenário.



Boss Jasei Jyu. Fique longe do monstro alado, só atacando com Shoryukem. Acabando o Shoryukem, use a bomba, que também vai longe. Fique ligado com os fogos, sempre tentando passar pelas brechas.



CRY OF THE SPIRITS



Na primeira parte desta fase, sempre suba em cima das árvores e dê um pulo mais alto para encontrar vidas e energia.



Na parte três, não esqueça de pegar este carrinho, senão, você vai ter que atravessar o rio de lava a pé. E isso não vai ser nada agradável.



Use a bomba, que é a arma mais indicada para este sub-boss, e sempre fique do lado oposto ao da cobra.



Boss Jyusa Dana. Tem quatro transformações. Primeira: atire quando puder ver o centro do círculo e posicione-se onde for possível desviar do fogo (a melhor arma é o Shoryukem). Depois, ele solta as laterais: com a arma infinita (espada), bata nas partes que se desprendem do círculo. Não o ataque. Terminada a sua lateral, ele começa a desaparecer e atacá-lo. Não fique parado e ataque quando estiver ao seu lado. Na quarta transformação, ele fica verde. Use o Shoryukem e mantenha distância. Assim que ele lançar o fogo, pule e atire.

INTO THE DARKNESS



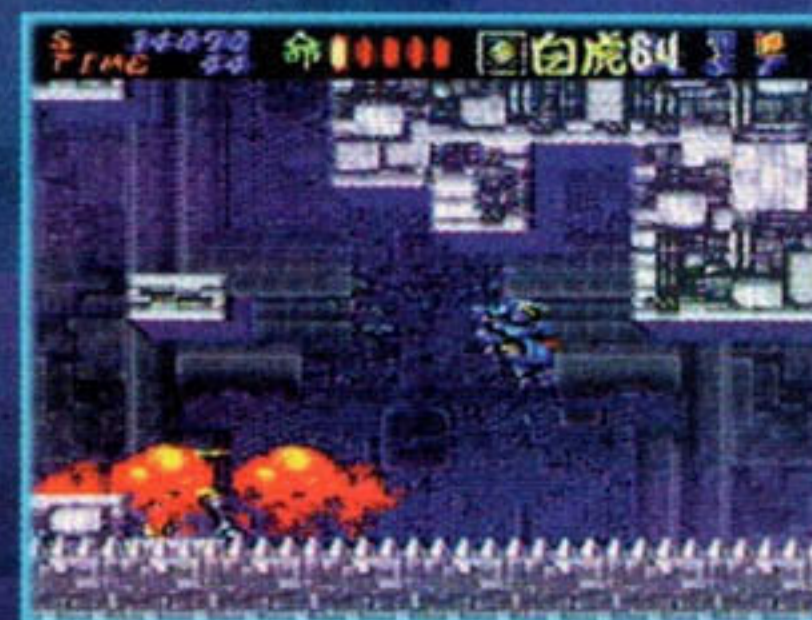
Esta fase começa no maior pau. Primeiro, aparecem vários inimigos normais. Depois, surge esta nave. Para acabar com ela, pule em frente ou atrás (nunca pule diretamente nela) e atire. Depois aparece um tanque: pegue a bomba e detone. Quando o tanque soltar o primeiro ataque, solte a bomba da apelação. Pronto, ele já era. Mas ainda não acabou. O cara que você detonou na fase 4 volta perturbando. Só que agora ele ataca também na diagonal. Comece atacando com as bombas. Quando ele estiver a uma certa distância, mude para o Shoryukem: varie os ataques (atire para cima e para baixo), pois ele usa a espada para se defender. Por isso, é preciso enganá-lo.



THE LAST BOSS



O negócio aqui é ser ligeiro. Você tem que destruir as caveiras, tanto da parte do meio como no topo da nave. O problema é que ela vai subindo enquanto aparecem obstáculos e inimigos para



Na quarta parte, corra e não bocheie. Você tem que ter domínio completo do Air Slide, pois uma parede com espinhos vai subido atrás de você. E a parede não vai dar descanso: depois ela começa a andar de lado.



Boss Aerial Spirits. Fique em cima da plataforma e, assim que ele ameaçar algum ataque, pule para o canto. Você só pode atacar quando ele desaparecer e ficar só a plataforma. Espere seu ponto fraco (um tubo laranja) e não vacile: detone bombas ou qualquer outra arma.

A terceira parte é este sub-boss. O ponto fraco dele é a cabeça e você pode usar qualquer uma das armas. Não tem mistério, mas fique ligado para ele não te encurralar na parede.



obstruir a sua passagem. É fundamental entrar com bastante energia e economizar a bomba da apelação: só a use quando as caveiras abrirem a boca para soltar fogo.



SNES

ROCKMAN 7

Gráficos **8**

Música **9**

Jogabilidade **9**

Tipo: Side Scroll Action

Fabricante: Capcom

Memória: 6 megabits

Fases: 9

Jogadores: 1

COMANDOS

Y: atira

B: pulo

Start: tela de opções

R: troca as armas

↓ + B: Slide

(escorregão)



Quando estiver nesta tela, aperte select e você entra na lojinha. Lá você pode comprar itens, vida, energia e todos os outros equipamentos

Mega Man (ou Rock Man para os japoneses) é um game clássico sempre em renovação. O sucesso da série, que começou em 1987, continua com esta sétima edição que acaba de chegar ao Brasil diretamente do Japão.

Exclusivamente para o SNES, já existia o Mega Man X e Mega Man X2, jogos com características um pouco distintas das aventuras do personagem no Nintendinho. Mega Man 7 é a continuação direta das histórias deste último sistema e com o mesmo estilo de jogo. É claro que com gráficos e som de muito melhor qualidade. Deste modo, ficou bem diferente dos dois Mega Man X. As novidades começam pelo tamanho do Mega Man, que está grande, aumentando a jogabilidade. Além disso, há um monte de historinhas (pena que os diálogos sejam em japonês) e você vai enfrentar 8 chefes diferentes (cada um com sua arma própria) mais o famigerado Dr. Willy. Confira, fase a fase, as principais dicas para chegar ao final e enfrentar este cientista para lá de maluco. Para ficar ainda mais fácil, siga a ordem dos estúgio do modo que apresentamos, começando pelo Cloud Man.

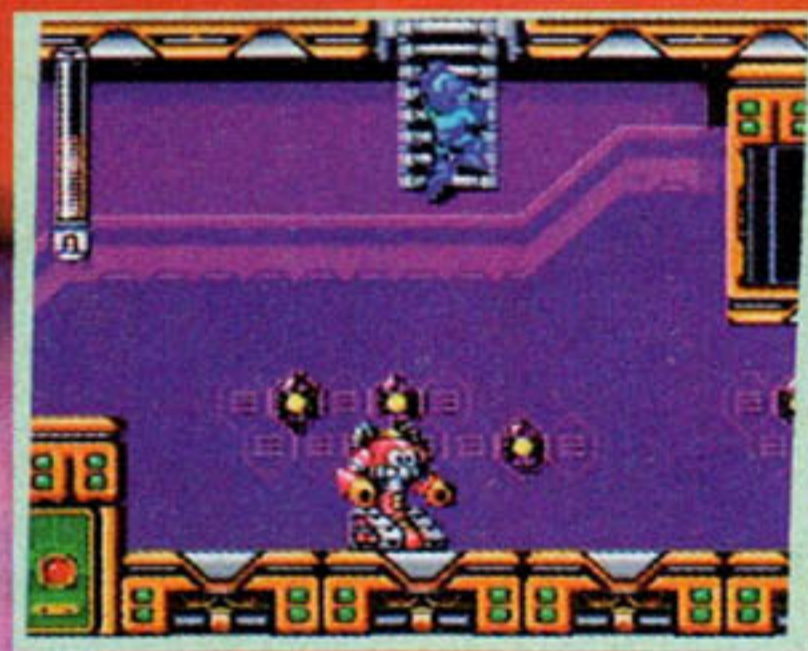
CLOUD MAN



Nesta parte das plataformas invisíveis, pule utilizando o R. Coil (cachorro mola). Você vai encontrar uma plataforma que o levará para o andar superior. Para chamar o cachorro, é só apertar start e selecionar R. Coil na tela de opções.



Pegue a vida na plataforma à direita, chame R. Coil e pule para a esquerda. Encontre a plataforma da letra U. Quando formar a palavra "Rush" você ganha o S. Adapt. Com ele você pode voar (botão B) ou atirar o braço (Y carregado).



Use novamente R.Coil para alcançar esta escada. Assim, você descobre o seu amigo Proton. Na terceira vez que encontrá-lo, terá que lutar para provar seu valor. ganhando a batalha, você leva o escudo.

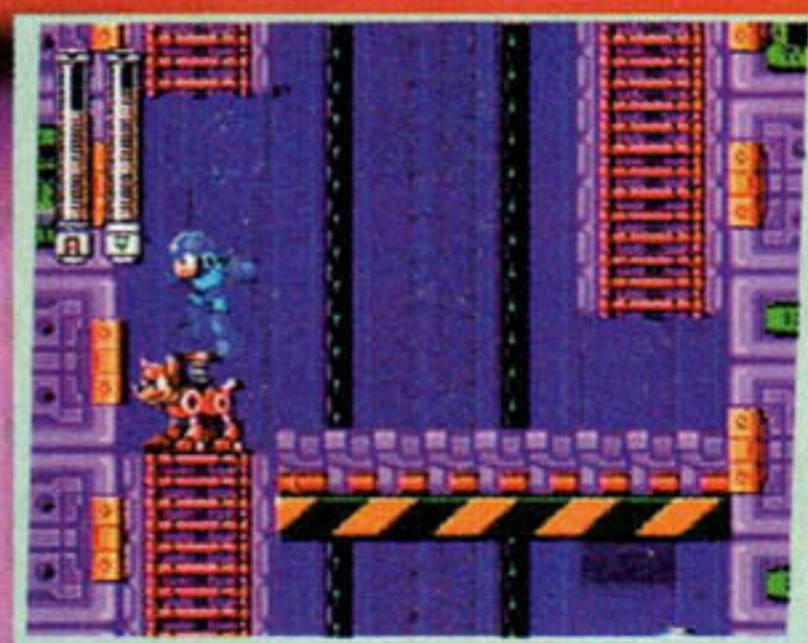


Concentre os raios antes de atirar. Assim que este bicho vier para cima de você, desvie abusando dos escorregões. A melhor arma para enfrentá-lo é a D.Wrap. Acabando com ele, você ganha a Thunder Strike.

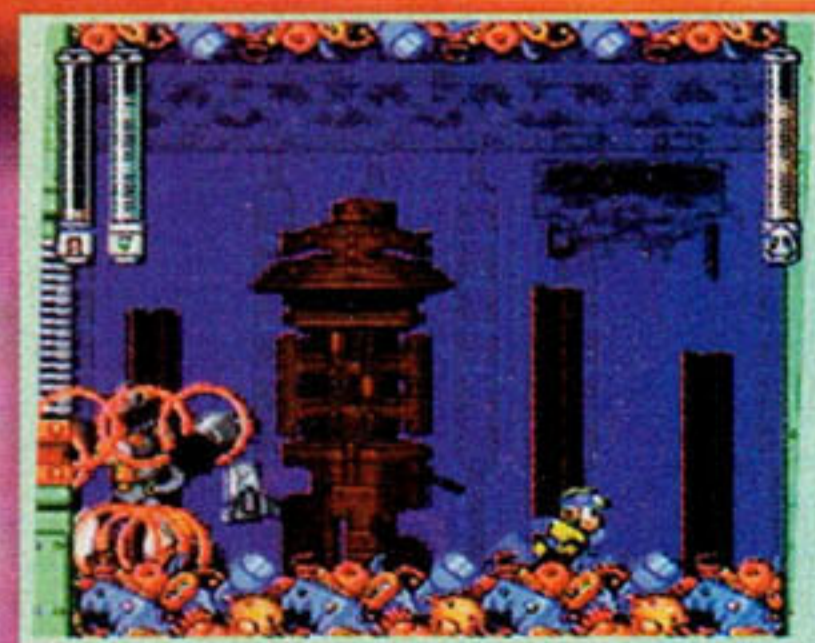
JUNK MAN



Acertando onde está escrito 100V, você desloca as plataformas presas com correntes. Elas vão começar a se movimentar para cima e para baixo.



Este é o caminho para você encontrar a R. Jet. Mais uma vez, o R. Coil deverá ser utilizado.



A melhor arma para acabar com Junk Man é a Thunder Strike. Atire e espere que o bandido pule. Ai, é só passar por baixo. Terminada a luta, você ganha a Junk Shield

FREEZE MAN



Para encontrar a letra H, você terá menos trabalho que nas fases anteriores: basta subir nesta plataforma e pronto.



Não tenha dúvidas em relação a qual caminho escolher. Vá por cima que você encontrará a R. Search. Ela será útil para encontrar itens escondidos.



Aqui, use a R. Search. O cachorro irá encontrar o item Exit. Com ele, você poderá sair de qualquer ponto de uma fase que já tenha terminado.

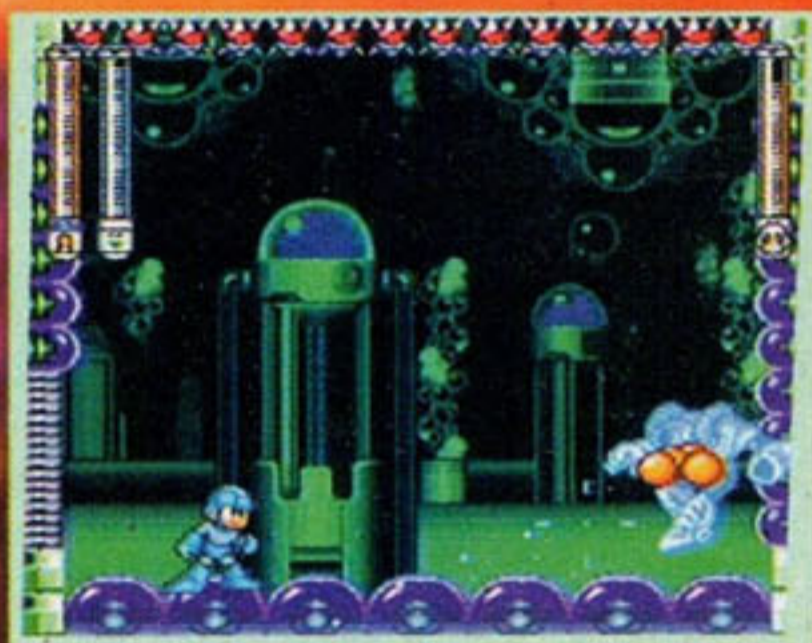


Arrebentar com Freeze Man usando a Junk Shield é baba. É só ficar colado no cara. Você ganha a Freeze Craker depois de derrotá-lo.

BURST MAN



O "R" está bem visível. É só esperar a água subir para pegá-lo.



Mate Buster Man com a Freeze Craker. Pule a bomba e, quando ele soltar a segunda, atire. Repita o esquema algumas vezes e a Danger Wrap é sua.

INTER MEZZO



Terminadas as quatro fases anteriores, o Dr. Willy vai aparecer com um robô. Use tiros carregados em sua cabeça (mesmo quando ela sair do corpo) e tome cuidado com as piruetas. Fique atento para desviar, sempre abusando do escorregão.

SLASH MAN



Use a Freeze Craker para detonar Slash Man e congele-o. Ele vai subir e atirar umas bolas: desvie. Depois, ele vai vir para cima de você: desvie novamente e o congele mais uma vez. Vá repetindo a operação até matá-lo e obter a Slash Claw.



Depois de conseguir a Burning Wheel em Turbo Man, volte para esta fase e ponha fogo na última árvore. A passagem o levará até uma sala. Destrua a gaiola e liberte o passarinho. Agora, toda vez que você cair em um buraco, ele te salva.

SPRING MAN



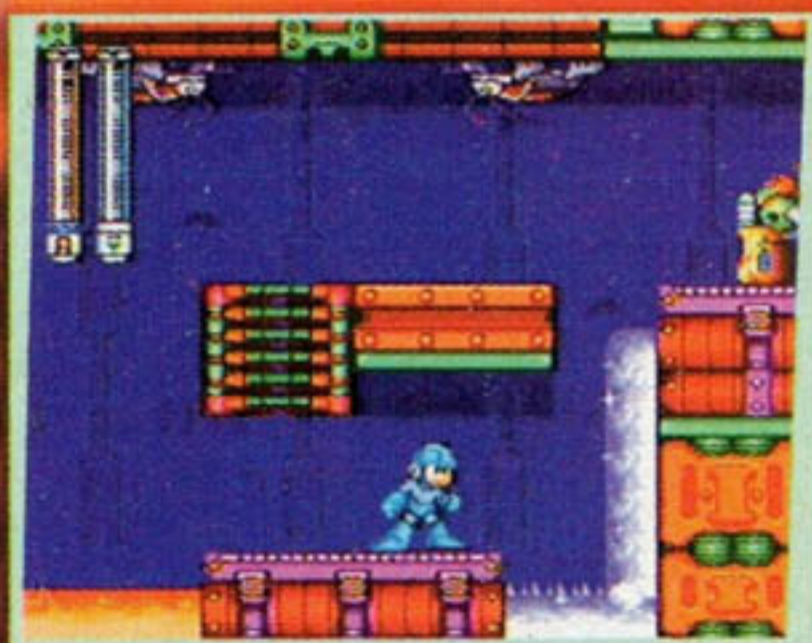
Use a R. Search para encontrar um item de energia máxima. Subindo a escada, pule na plataforma e use novamente a R. Search. O cachorro vai encontrar um parafuso, ou seja, dinheiro para comprar itens na lojinha.



Para girar este cubo é só ficar pulando em cima dele. Coloque-o em uma posição em que o soco destrua a parede. Assim, você abre uma passagem até um parafuso diferente. Esse parafuso você deverá entregar para o robô da lojinha.



Use a Slash Claw para matar Spring Man. Depois que você acertar o primeiro tiro, ele vai saltar duas vezes. Espere ele atacar e escorregue para o canto oposto. Ele vai atacar de novo: repita a operação. Matando-o, você ganha a Wild Coil.

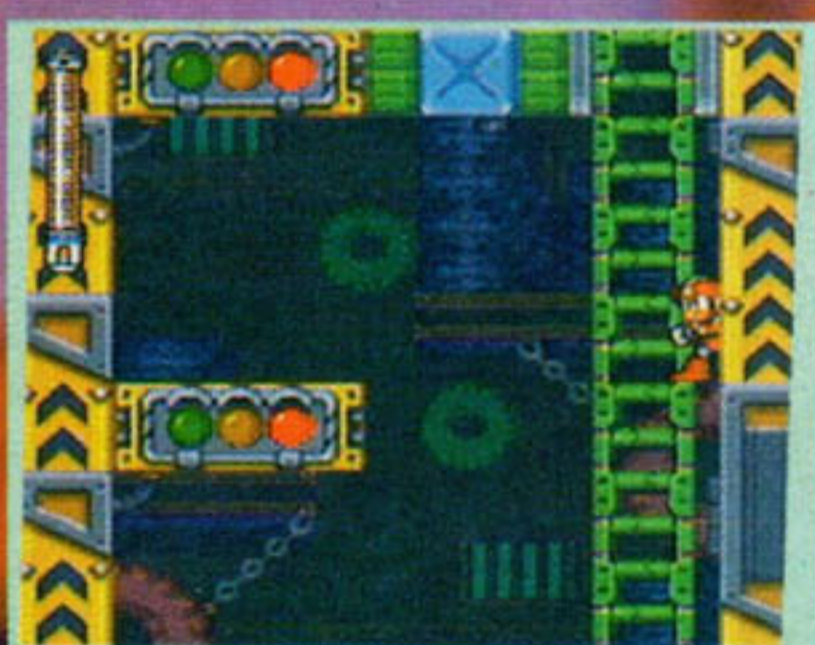


Depois de achar a Freeze Craker em Freeze Man, volte para este estágio. Ao chegar no ponto em que mostra a foto, atire e congele a parede de fogo. Isso o levará até a letra S.

TURBO MAN



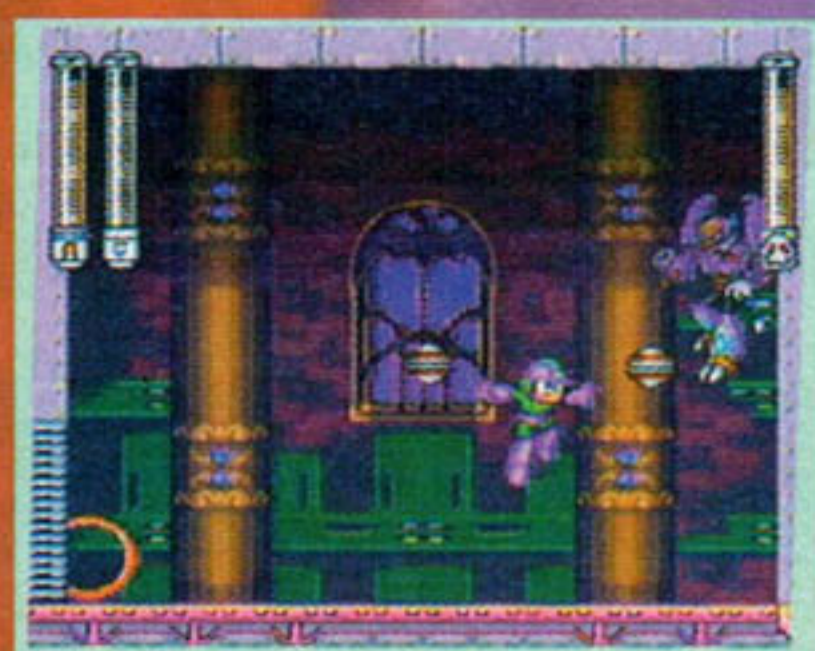
Use a R. Search e você encontrará um item que aumenta o alcance do braço e o torna teleguiado.



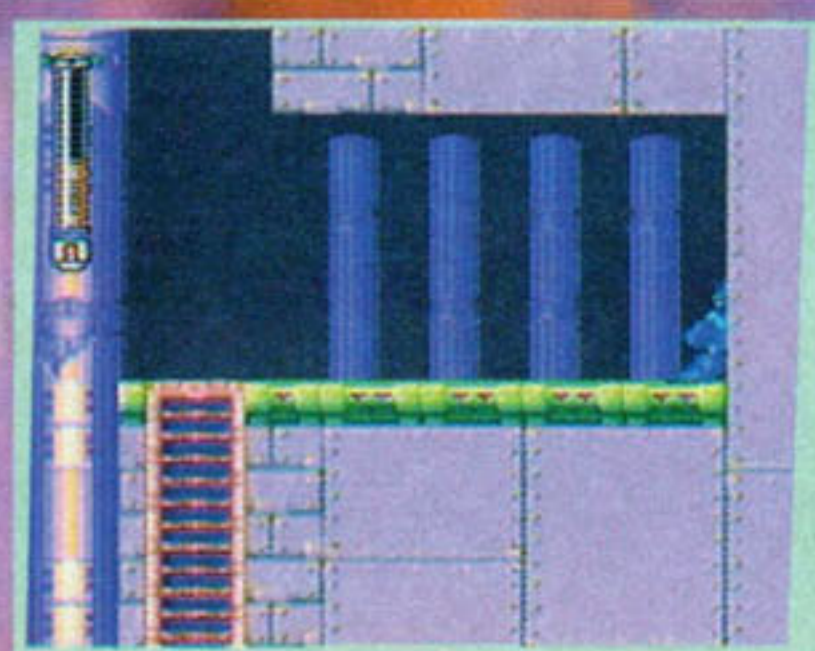
Entrada para a sala onde você conversa pela segunda vez com Proton.



Mate Turbo Man com a Crush Noise. Atire e ele vai se transformar em carro. Pule e atire novamente. Para ficar mais fácil, atire na parede de modo que o tiro rebata em você: é assim que você o carrega. Terminada a luta, você ganha a Burning Wheel.



Use a Wild Coil para matar Shade. Carregue-a enquanto ele estiver no alto. Quando ele descer, desvie e atire.

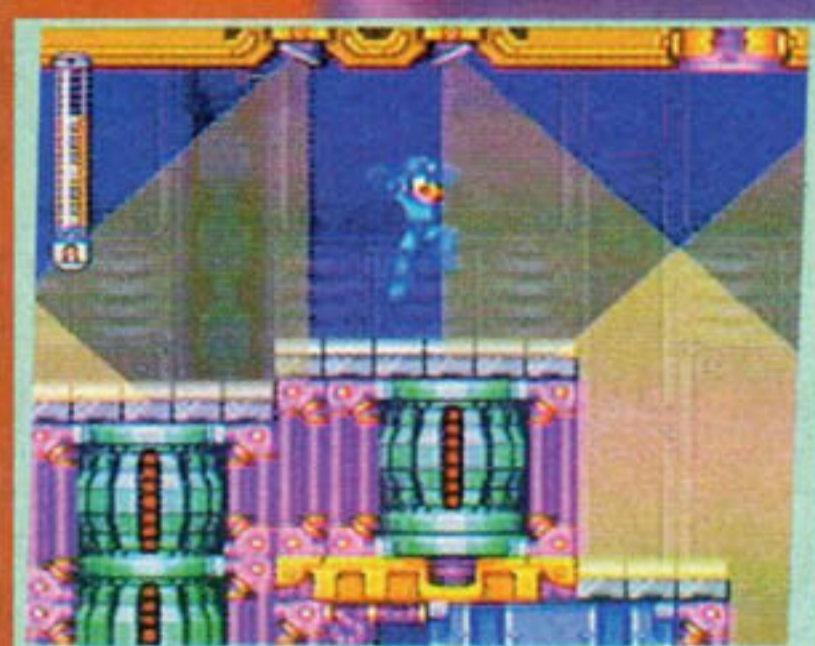


Aqui é onde você conversa pela terceira vez com Proton. Na luta,...



... use a arma normal carregada. Fuja dele e, quando ele soltar um tiro carregado, pule e mande o seu.

DR. WILLY



Na primeira parte, a tela é totalmente escura. Fique pulando para poder enxergar as plataformas.



Para acabar com este capanga use o S. Adapter carregado. Desse modo, o infeliz vai para o saco rapidinho. Apenas fique parado atirando.



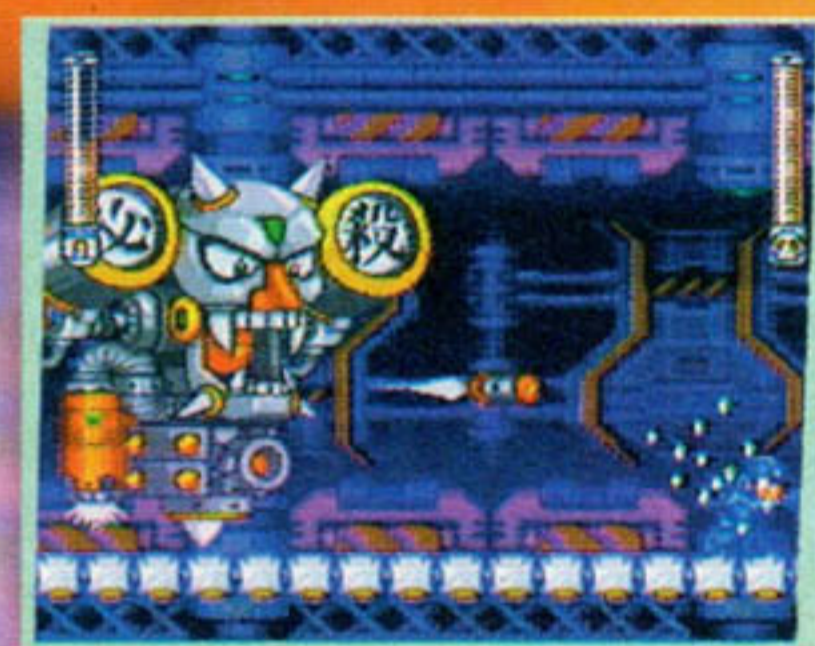
O negócio aqui é tiro normal carregado na cabeça. Quando ele der um pisão no chão, uma pedra vai cair. Assim que ela tocar o solo, pule e ataque.



O capanga do Dr. Willy se adapta ao cachorro Gospel. Use o S. Adapter carregado. Depois de acertá-lo, ele um mergulha, ficando invencível. Pule para a plataforma e, quando ele voar, desça.



Esta tartaruga cospe fogo. Pule e use o tiro carregado. Ela vai andar para os lados: é só escorregar. Mais fogo e tiros e ela deixa três tartaruguinhas: acabe com elas com a T. Strike. Repita a sequência até matá-la.



Vá para a direita, desviando, e atire quando ele abaixar. Se ele chegar perto, vai disparar bolas. Pare e fique esperto para desviar.



Você vai lutar com todos os chefes que derrotou nas fases anteriores. Use a mesma tática e as mesmas armas para acabar com eles.



Dr Willy vai aparecer dentro deste robô. Detone tiros simples no cientista. Quando ele atacar, escorregue por baixo do robô. E quando aparecerem as caverinhas, é só detonar os tiros.



Quando Willy surgir na bolha, atire para cima (com a Freeze) ou pule carregado (com a Coil). Se ele estiver no alto, fique exatamente embaixo, desviando. Ele vai atirar as bolas: espere elas irem para o seu lado e escorregue para os cantos.

Gráficos 9

Música 9

Jogabilidade 9

Ogre Battle

THE MARCH OF THE BLACK QUEEN

Tipo: Estratégia

Fabricante: Enix

Memória: 12 Megabits

Fases: mais de 25

Jogadores: 1

COMANDOS

X: Escolhe as opções

A: Confirma as opções

B: Cancela as opções

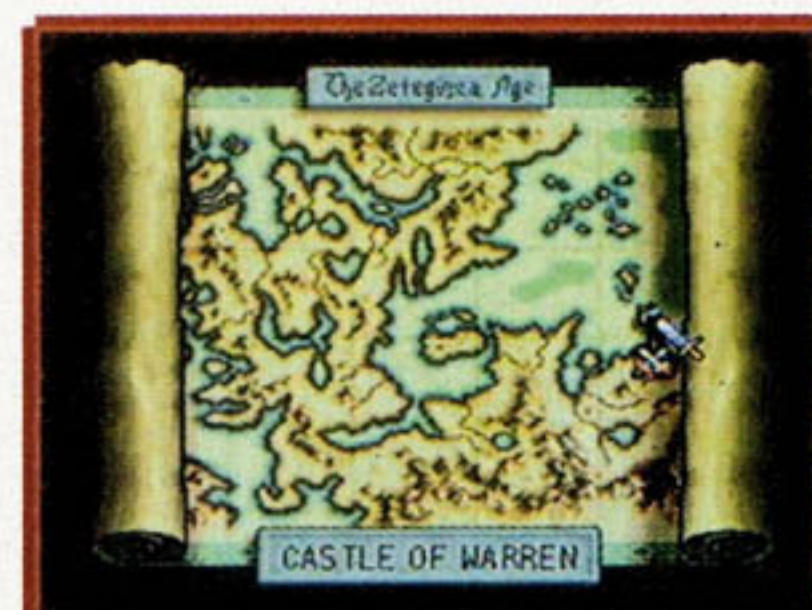
Y pressionado: anda pelo mapa

R: Zoom

L: Mostra as unidades e onde estão localizadas

Os RPGs estão com tudo. No mês passado, você curtiu *Chrono Trigger*, *Beyond Oasis* e *Shining Force CD*. Agora é a vez de *Ogre Battle*, um jogo complicado, mas super legal. Um primeiro mapa indica as missões a cumprir e é onde você salva o jogo, muda as opções e edita suas unidades (equipa seu exército, constrói um novo grupo etc). Nos mapas de cada fase, você prepara seu exército para lutar e o movimenta (aperte o botão A na unidade e ande com o cursor). Sempre procure nos mapas lugares onde possam estar templos, tesouros ou cidades escondidas. Quando você liberta uma cidade ou um templo, ganha as cartas do tarô.

Elas servem como magia nas batalhas, aumentam poder de ataque ou defesa e outras "cositas" mais. Mas tome cuidado: se pegar uma carta do mal, você perderá pontos. Cada cidade pode servir como ponto de informação, para comprar itens ou recrutar mais soldados. O game é complicado mesmo. Não é à toa que tem mais de seis horas de duração e doze finais diferentes (cada um depende do seu nível de popularidade, seu carisma e os itens encontrados). Conforme você vai resolvendo os problemas de cada cidade, melhor! Para descomplicar um pouco, acompanhe a estratégia básica do jogo.



Este é o mapa geral do game. Nele você pode salvar o jogo, mudar as opções e equipar seus exércitos.



Para ver o mapa da fase por inteiro, use o zoom.



Através de seis perguntas, baseadas nas cartas do tarô, Warren (o seu orientador no game) vai formar a sua personalidade. Isto quer dizer que, conforme as suas respostas, você terá mais ou menos força, muita ou pouca agilidade e outras características, ou seja, se você será mais parecido com um guerreiro ou com um mago.



As cartas do tarô lhe serão úteis nas batalhas. Esta, por exemplo, aumenta a inteligência.



Encontrando e libertando uma cidade escondida, você ganha cartas.



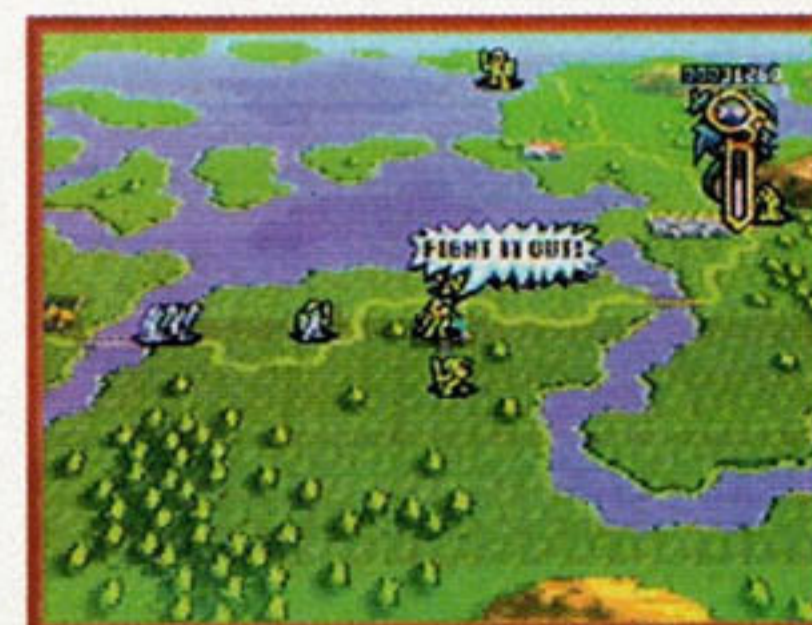
Libertando um templo, você consegue ressuscitar soldados mortos em batalha. Só que você terá que pagar para isso (geralmente três vezes o valor que você paga para construir um soldado).



A primeira batalha é contra Warren. Ele quer saber se você é um líder realmente capacitado para dirigir um exército. Apertando o botão A, você escolhe entre usar as cartas, a tática ou se deseja recuar. Você pode selecionar a carta que quiser; o ataque é automático. Você tem quatro táticas para escolher. Best: seu grupo irá atacar o inimigo que mais perde energia com as armas que você tem. Strong: você ataca o adversário que tiver mais HP (vida). Leader: o seu grupo irá atacar o líder adversário. Weak: ataca o adversário com menos HP (é a opção mais usada).



A primeira coisa a fazer é construir as suas unidades. Aperte o botão X para chamar as opções e escolha Deploy Unit. Veja quais unidades você quer para a batalha e gaste Goth (o dinheiro do lugar) para equipá-las. Mas cuidado com a empolgação, se não você acaba sem dinheiro.



Para se dar bem nas batalhas, sempre fique posicionado em uma cidade. Assim, a sua energia vai ser recarregada automaticamente e você estará mais seguro. É sempre bom ter dois exércitos de cada lado para proteger a retaguarda. O objetivo é atacar o castelo do chefe e, se o líder ou a sua base forem destruídos, é game over.

SEGA CD

Gráficos 9

Música 9

Jogabilidade 9

Tipo: Aventura

Fabricante: Shiny

Memória: ND

Fases: 10

Jogadores: 1

COMANDOS

A: tiro

B: Chicote

C: Pulo

EARTHWORM JIM

Para alegria de quem já jogou as versões de Mega Drive e SNES (ou quem ainda não jogou), acaba de sair a versão para Sega CD do herói mais bizarro que já apareceu no mundo dos games: Earthworm Jim. Se no Mega o jogo já contava com uma fase a mais que o do SNES, esta *Special Edition* tem uma fase totalmente nova, além de alterações nas já existentes, deixando a primeira e a segunda etapas maiores. Obviamente, com a tecnologia do CD, a trilha sonora melhorou: novas vozes e efeitos sonoros foram incorporados (na tela do inferno os gritos estão muito mais realistas e, portanto, mais engraçados). Surgiu até uma animação no começo do game que, diga-se de passagem, é hilária. Infe-



lizmente, os gráficos não melhoraram, deixando a ver navios quem esperava alguma novidade nesse sentido. Em compensação, a jogabilidade subiu, com respostas mais rápidas aos comandos, e Jim ganhou novas armas, como um míssil teleguiado que vale por três disparos. Para quem ainda não sabe, Jim é uma minhoca que, certo dia, teve a sorte (ou azar, depende do ponto de vista) de achar uma armadura que lhe dá super poderes. Para dizer a verdade, foi a armadura que o

achou, pois ela caiu em cima do nosso herói. De simples verme, Jim passou a defensor dos fracos e oprimidos. A missão de nossa amiga minhoca neste jogo é salvar uma princesa formiga de uma opressora rainha: sua mãe. Para isso Jim vai sair por aí arremessando vacas, disputando corridas em campos de asteroides, lutando em Bungee Jumps... As fases são tão absurdas que você encontra um homem de neve no meio do fogo do inferno! Por isso, não tenha dúvidas ao fazer maluquices. Em "Down the Tubes", por exemplo, suba no hamster para passar pelos bichinhos (aperte o botão A para comê-los). Quando avistar colméias em "Buttville", não hesite: destrua-a ou senão as moscas vão encher o saco. Para andar sobre o cristal verde na fase "What the Heck?", dê um toque no direcional e depois segure na mesma direção. Nessa fase, dê uma chicotada no carinha que tem cara de advogado: ele vai jogar a pasta para cima. Aproveite e dispare um tiro. Ah!, ao aparecer um estrelinha em volta de Jim e o som de uma ovelha, é sinal de que alguma coisa que estava invisível estará disponível. Agora, dê uma olhada nas outras dicas e mande bala neste super jogoço.

NEW JUNK CITY



Para matar este monstro de lata e pneus, faça o seguinte: dispare contra ele e desvie dos trombones. Quando ele começar a andar em sua direção, atire e pule sobre ele. Mas cuidado com o salto, senão você levará um baita soco.



Além de a fase ser um pouco maior, agora há também algumas novidades. A principal é esta privada que te teletransporta para uma outra tela e...



... te deixa sem a roupa especial que transformou Jim num herói. Neste lugar, você encontrará munição e o caminho para o desafio entre os muitos buracos. Quando chegar na encruzilhada, o caminho de cima é o mais difícil ("stud", em inglês quer dizer garanhão), mas dá uma vida. O da direita te chama de incapaz ("wimp").



Desafio: para acabar com o gordão é só empurrar a caixa até a mola. Cuidado com os trombones (dê uma chicotada ou tiro antes dele cair) e com os peixes verdes que o nojento cuspe em você. Pulando em cima da mola e segurando o botão de pulo, Jim sobe até encontrar munição e energia.

WHAT THE HECK?



Para abrir estas portas, dê três chicotadas na roda e corra para passar pela porta.



Para acabar com o homem de neve fique no canto direito esperando o bicho aparecer. Detone uma chicotada. Se errar, ele vai atirar bolas de fogo. Matando-o, pule e dê uma chicotada na parede, à direita. Você vai descobrir uma vida e mais munição.

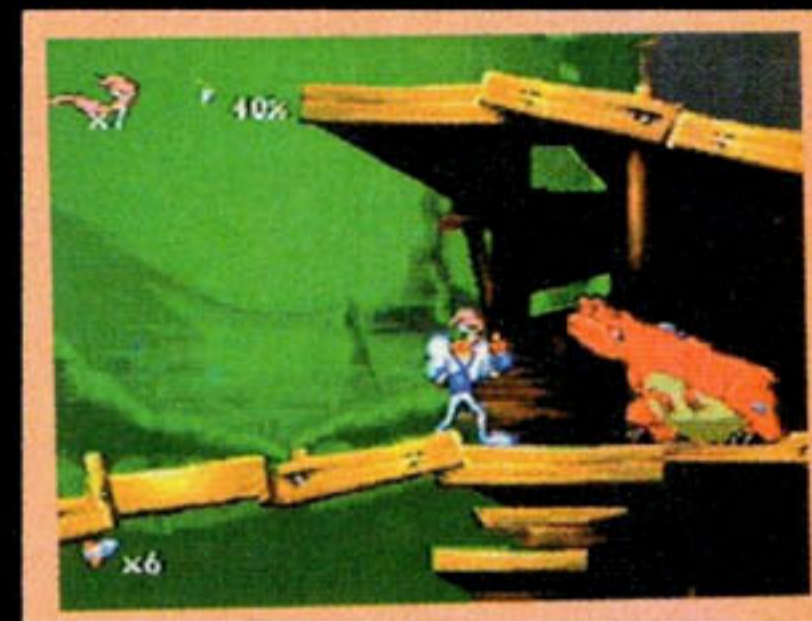


Enquanto estiver na forma de minhoca, pule para desviar do fogo, deixe que bata na parede e derrube a plataforma. Depois, pegue o uniforme e detone o gato. A tela vai ficar escura, portanto fique esperto para ver onde o inimigo irá aparecer.

BIG BRUTY



Esta é uma fase que só existe no Sega CD. Com as moscas, o melhor é o chicote...

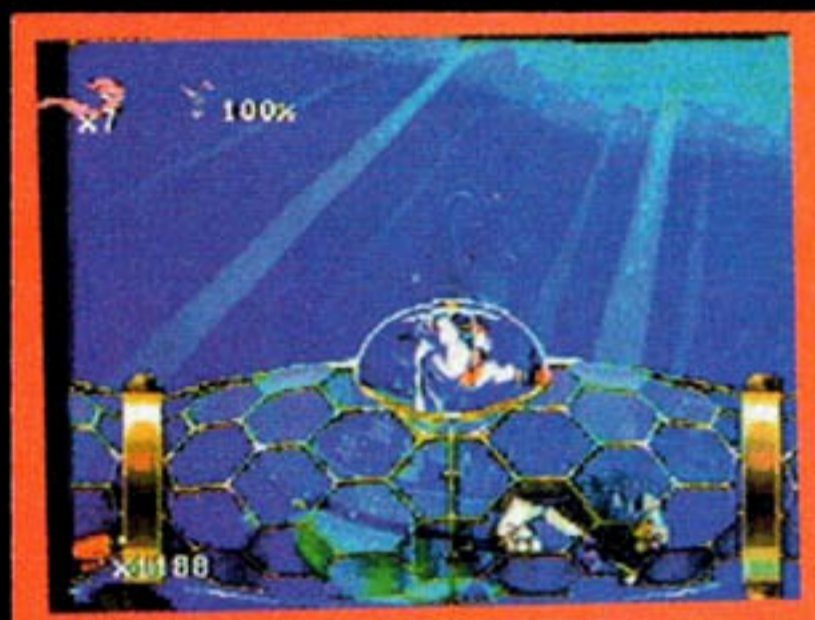


... e com este cachorrão, faça o seguinte: chegue perto e espere que ele te dê uma cheirada. Saia correndo, desvie, volte para o lugar onde ele estava e siga em frente. Nem pense em destruí-lo.



Aqui, use o cachorrão para te dar um impulso para cima: desvie e faça-o cair na outra ponta da gangorra.

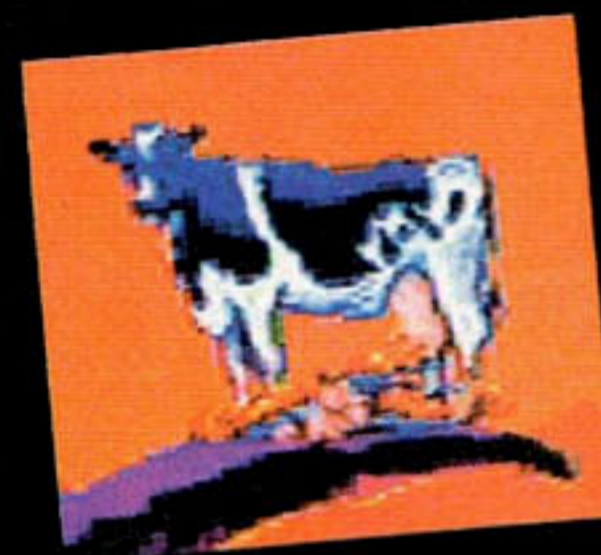
DOWN THE TUBES AND TUBE RACE



Não tente matar o macacão. Grude no teto e espere o bicho ir embora.



Pulando neste canto, você ganha uma vida.



Use os pinos para encher a bolha. Sacra só o lugar onde esconderam uma das câmaras de reabastecimento!

SNOT A PROBLEM! ROUND 1, 2 AND 3



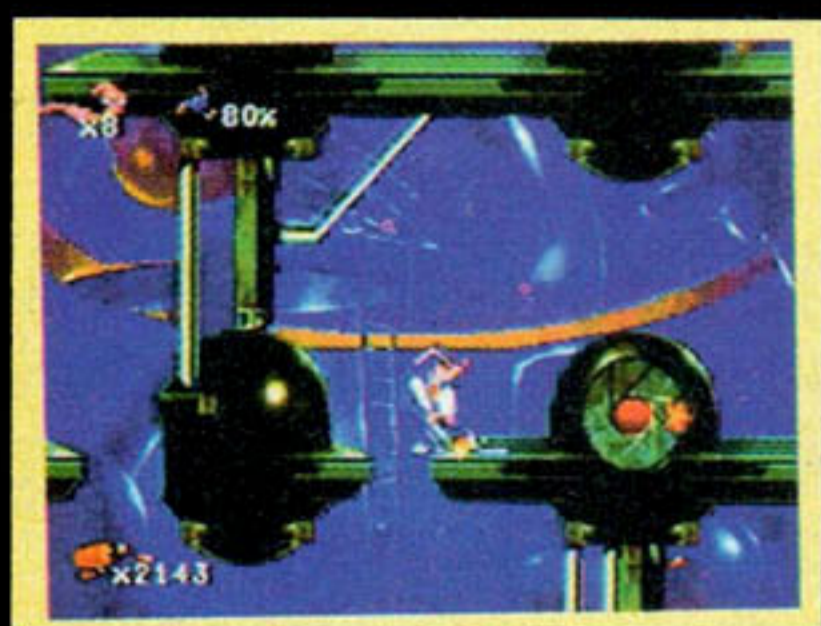
Desvie deste bicho verde e o empurre para a parde.



No segundo e terceiro rounds, o peixe que está no fundo abre a boca para te engolir. Por isso, quando perceber que a corda está chegando ao fim, fique pelos cantos (mude de lado cada vez que descer).

LEVEL 5

FOR PETE'S SAKE!



Atire nos bichinhos e dê uma chicotada para fechar o buraco.

INTESTINAL DISTRESS



Uma coisa nojenta fica soltando bolonas. Destrua-a com uma chicotada.



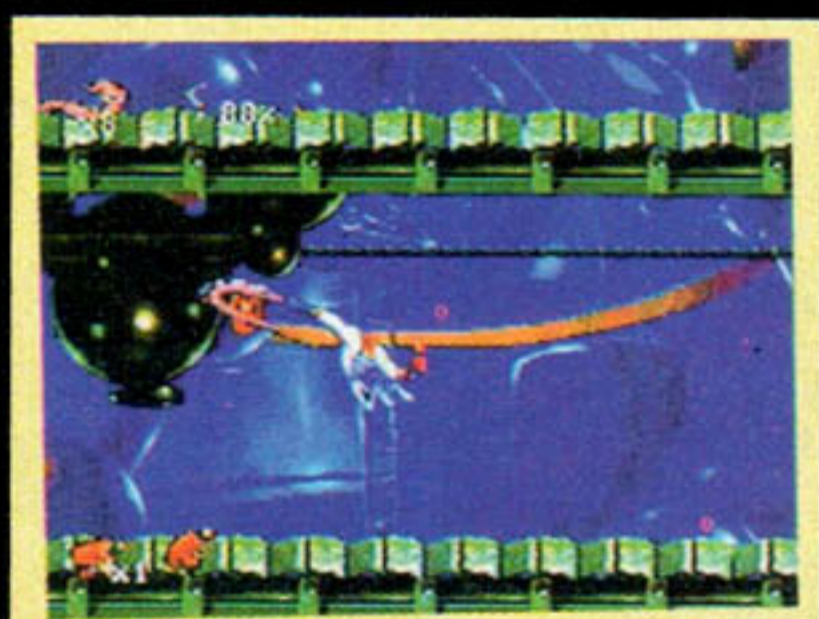
Nesta borda, prepare-se para dar um pulão. Fique esperto porque a próxima plataforma é estreita.



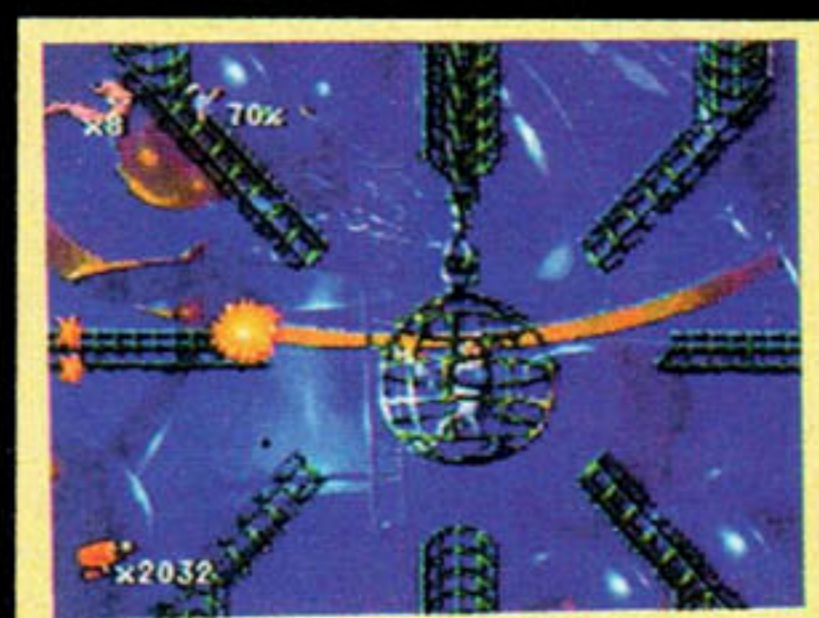
O esquema contra este chefe é ficar pulando para fugir e, assim que houver possibilidade, detonar com os tiros ou com a chicotada.



Você deve bater nesta placa para ligar a escada rolante.



Acertando uma chicotada nesta válvula vermelha, vão aparecer vários itens. Nem tente encontrar outros, mesmo que inimigos apareçam.



Preso nesta jaula, atire nas gemas de ovos que aparecerem.



Para acertar esta galinha muito louca, pule e dê uma chicotada no cilindro vermelho. A posição que Jim está na foto é a mais segura. Depois, você vai despencar junto com ela: acerte tiros na cabeça da penosa.



Dê chicotadas na bunda de Pete para ele pular os buracos. Atire em todos os bichos que aparecerem.



Quando começar a chuva de meteoros, fique com a mão no botão de tiro para destruir as pedras.

BUTTVILLE

ANDY ASTEROIDS?



Nesta fase, é só ir descendo e tomando cuidado com os espinhos, que tiram uma barbaridade de energia. Para voar, é só ficar apertando o botão C repetidamente.



Evite estes sapos porque eles são indestrutíveis.



Nesta fase de bônus, cada 50 bolinhas vale um continue. Se você perder a corrida vai ter que entrar em ...



Fique pulando no canto, sem encostar nos espetos e dando chicotadas na bunda da rainha.



Quando estiver dando voltas em torno à rainha, é só detonar os tiros.

PSYCROW

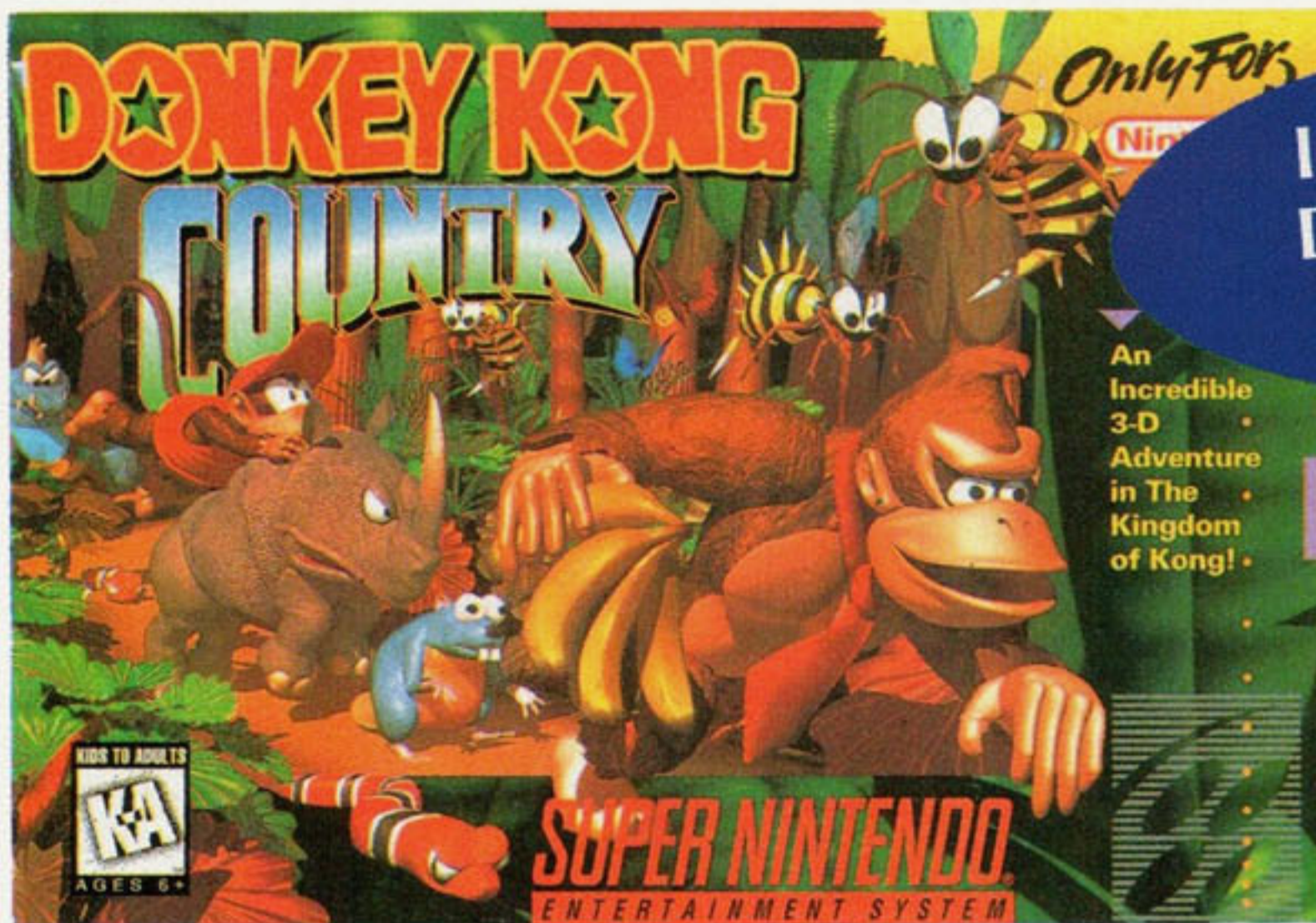


...onde enfrentará esta galinha espacial. Atire até ela ficar tonta e mande uma chicotada.

FERAS EM PERIGO DE EXTINÇÃO!

Donkey Kong Country.

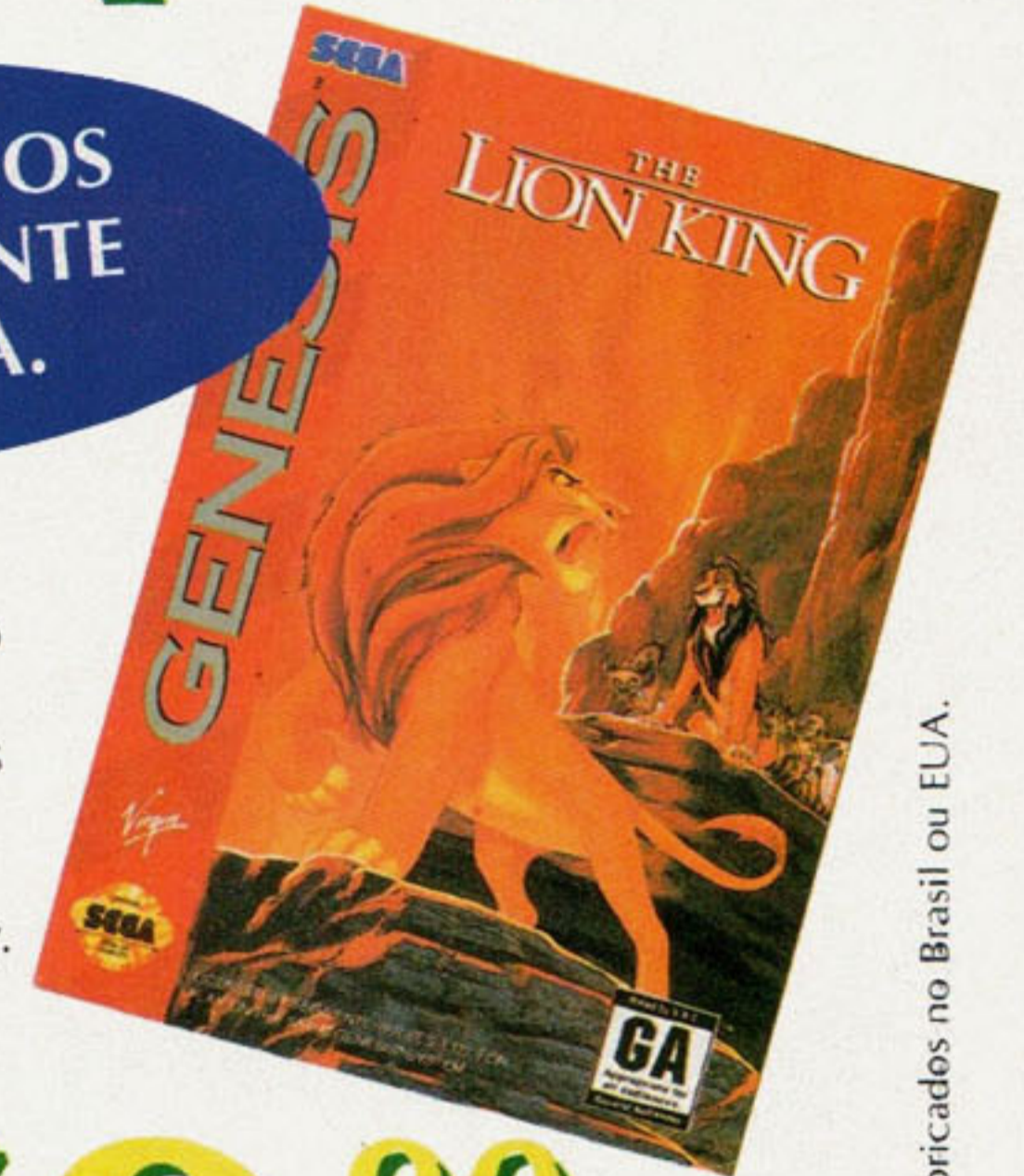
Mais de 6 milhões de cartuchos vendidos nos EUA, totalmente esgotado no Brasil. Aventura com 32 mega e 100 níveis com imagens tridimensionais e inteiramente desenhado no computador. Para Super Nintendo.



IMPORTADOS
DIRETAMENTE
DOS EUA.

Lion King.

Grande sucesso no cinema. 24 mega, 10 níveis de ação. Animado nos estúdios Disney. Inclui músicas do filme.

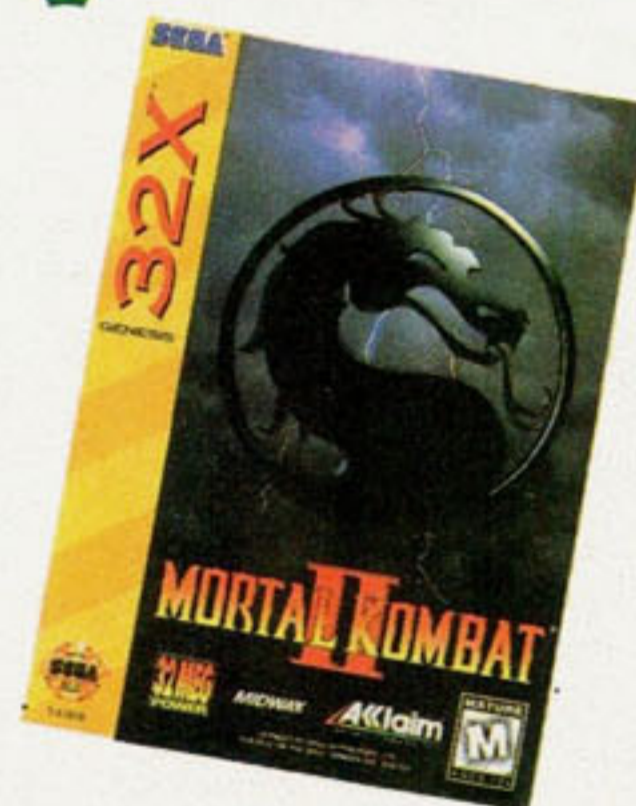


MOTIVO: R\$ 79⁹⁰ cada



Super Street Fighter II.

24 mega. Simulador de briga de rua com 12 lutadores, cada um com seu elenco de golpes. Para 2 jogadores simultaneamente.



Mortal Kombat II.

Simulador de luta com 12 personagens, 24 mega. Inclui os lances sangrentos e fatais da versão para Arcade. Para 2 jogadores simultaneamente.



NBA Jam Tournament Edition.

Inclui os 27 times da NBA, 24 mega. Permite substituições de jogadores. Controle total para até 4 jogadores ao mesmo tempo.

Pagamento com Cartão de Crédito/Entrega garantida.
Para Super Nintendo ou Mega Drive.


Ligue já

0800 240-240

LIGAÇÃO
GRATUITA

e receba em sua casa.

DIRECTSHOPPING



O meio revista aumentou
para 8,4% sua participação
no bolo publicitário.



Nunca se viu tanto anunciante
disputando a cereja.

Todos os dias, mais e mais anunciantes estão descobrindo que anunciar em revista é indispensável para fortalecer a marca do produto. Só através da revista o consumidor pode ficar mais próximo do seu produto e por muito mais tempo.

Em 94, o mercado publicitário cresceu 51,49%, enquanto que o meio revista cresceu 60,3%.

Anuncie em revista, porque, enquanto a maioria se preocupa com a cobertura, a gente se preocupa também com o recheio.

MEGA DRIVE

Gráficos **6**

Música **7**

Jogabilidade **7**

Tipo: Aventura

Fabricante: Acclaim

Memória: 16 mega

Jogadores: 1

COMANDOS

Botão A: Orb

(segure o botão e mova o direcional para os 4 lados)

Botão B: Bola de fogo.

Botão C: Pulo.

↓ + C: Cambalhota.

PASSWORDS

Segunda fase: SRVDR

Terceira fase: SNGDN

Quarta fase: BGSTR

Quinta fase: PLEUP

Sexta fase: PGBRL

Sétima fase: BLDVN

Oitava fase: DINSJ

Nona fase: NRVNA

Décima fase: NLYNG

WARLOCK

Warlock foi um grande filme, mas sua continuação decepcionou a todos. O mesmo pode-se dizer do game. Com passagens complicadas e sem muita junção com o resto do jogo, a jogabilidade ficou seriamente abalada. Os gráficos e o som também não ajudam e o resultado é quase desastroso. O esquema é mais do que manjado: você tem que ir em frente detonando os monstros que aparecem, senão o demônio Warlock vai tomar conta da Terra. Se encontrar alguma alavanca no caminho, mexa para abrir passagens. Nada muito animador.



Vá destruindo as estátuas para conseguir chegar até o castelo do mago.



Pule e atire quando o monstro estiver sem o escudo.



O primeiro combate acontece na biblioteca da primeira fase. Pule suas magias e atire ainda no ar. Depois, pegue a primeira pedra.



No passado, entre na passagem que atrás desta cachoeira para seguir em frente. No final da caverna você acha a segunda pedra.



Para matar este monstro repita a sequência: pule o primeiro tiro e abaixe-se no segundo. Depois, dê dois pulos e fique abaixado.



Para não cair no fosso, atire nas pedras do teto, pulando-as depois.



Atravesse esta passagem (é só acertar a alavanca) e feche-a. Assim você impede que o mago tranque-a.



Para brigar pela quarta pedra, você vai se transformar em monstro. Pule os tiros do inimigo e atire.



Na parte das escadas, suba correndo ou você morrerá.



Fique no canto atirando abaixado para destruir as caveiras e passar pelo primeiro mausoléu.



Atravesse esta passagem secreta para encontrar a terceira pedra.

SEGREDOS



MORTAIS

Junto ao filme estrelado por Christopher Lambert, a terceira versão do game *Mortal Kombat* está chegando ao Brasil

Luana Pavani

Geralmente, um filme de aventura que faz muito sucesso acaba virando game, seja em pinball, arcade ou cartucho. Esse é o caso de *Exterminador do Futuro 2*, *O Demolidor*, *Stargate*, *Máquina Mortífera* etc. Agora, acontece o contrário: games famosos estão se tornando campeões de bilheteria. Depois de *Street Fighter*, chegam às telas *Double Dragon* (veja box) e o mega sucesso *Mortal Kombat*.

Desenvolvido pela Midway em 1992, o arcade *Mortal Kombat* já recebeu mais de um bilhão de fichas. Com uma campanha publicitária de US\$ 10 milhões, o game também estourou para sistema doméstico, vendendo cerca de cinco milhões de cartuchos até hoje. A terceira e badaladíssima versão acaba de sair para arcades mas só chega aos consoles em setembro, nos Estados Unidos. Enquanto o seu Goro não vem, dá para matar a curiosidade sobre *Mortal Kombat III* no cinema, em agosto, já que a história básica é a mesma.

Tudo começa quando os anciões do universo resolvem criar um torneio, denominado *Mortal Kombat*, para neutralizar as forças do Bem e do Mal, representadas por dois mundos, a Terra e as Trevas. O rei das Trevas, Shao Kan, pretende conquistar o mundo junto com seu testa-de-ferro Shang Tsung. Logo após passar pelo portão que separa as duas dimensões, Shao Kan começa a aprisionar os humanos, reproduzindo seu mundo sombrio na Terra. Porém, há certas pessoas sobre as quais ele não tem poder; por isso as leva para o torneio. Quem se sair bem em combate terá a chance de salvar o planeta.



Raiden é um poderoso lutador que ajudará os finalistas do torneio interplanetário.

No filme, as rodadas finais do campeonato têm a presença de Liu Kang, Johny Cage e Sonya Blade. O trio conta com a ajuda do "Deus do Trovão", ou melhor Raiden, interpretado por Christopher Lambert. Assim como seu personagem mais famoso no cinema, *Highlander*, em seu novo papel, o ator nascido nos EUA, mas que fez carreira na França, também é imortal.

Para não ficar naquela coisa de "toma lá, dá cá" o tempo todo, *Mortal Kombat* também traz um pouco de sentimentalismo. Os lutadores aprendem a enfrentar seus medos e adquirir alto-confiança antes de partirem para a rodada contra adversários sobrenaturais. Porém, isso não impede que cada um tenha motivos pessoais para enfrentar

Goro, o representante das Trevas.

Liu Kang, interpretado por Robin Shou (*O Grande Mestre dos Kickboxers*), quer vingar a morte de seu irmão, que pode ter sido causada pelo chefe de quatro braços. Johnny Cage, ou Linden Ashby, de *Wyatt Earp*, além de lutador é um egocêntrico ator de cinema americano, que tenta provar seu valor no torneio. Já Sonya Blade, uma bonita agente das Forças Especiais dos Estados Unidos, que nas telas aparece como Kathleen McClellan, de *Dias de Trovão*, pretende lutar contra seu inimigo mortal, Kano.

O elenco principal ainda conta com Cary Hiroyuki Tagawa - de *O Sol Nascente*, estrelado por Sean Connery - como Shang Tsung, e Talisa Soto - que fez *Os Reis do Mambo* e o novo filme de Marlon Brando a estreitar nos Estados Unidos, *Juan deMarco & The Centerfold* - como Kitana.

Para dar vida ao cartucho foi organizada uma equipe de primeira. Os efeitos especiais ficam por conta de Alison Sa-

vitch, que já participou de *Dracula*, *Exterminador do Futuro 2* e *O Sombra*. Por falar no premiado *Exterminador do Futuro 2*, seu produtor, Larry Kasanoff, também integra o time de *Mortal Kombat*. Já o boneco de Goro foi criado por Tom Woodruff Jr. e Alec Gillis, os mesmos de *O Lobo*, *O Demolidor* e *Alien 3*. Na direção está o novato inglês Paul Anderson, aclamado por *Shopping* (ainda sem título em português).

NOVO CARTUCHO

Diferentemente de *Street Fighter - The Movie*, os atores do filme não são os mesmos de *Mortal Kombat III*. Vários personagens foram modificados. Sub-Zero, por exemplo, deixou de ser um ninja e agora aparece sem máscara. Shang Tsung tirou a maquiagem dos olhos. Sonya não é mais a mesma atriz; agora, a loiríssima Kerri Hoskins, garota da revista *Playboy* americana, competirá com a nova personagem Sindel (mulher de Shao Kan) pelo posto de "gata" do *Mor-*

tal. E Kitana ou Mileena? Ficaram de fora. No lugar delas entrou um bicho feio para danar, a Sheeva, que mais parece a versão feminina de Goro, já que também tem quatro braços. Outro personagem "estranho" é Motaro, um centauro (metade homem-metade cavalo) com rabo de aço. Há também o índio NightWolf, o mascarado Kabal, o sobrevivente Stryker e os ninjas cibernéticos Cyrax e Sektor.

Todos os atores são novos, exceto três: John Parrish, ou Jax, que chega em "nova embalagem", quer dizer, com braços de metal; Richard Divizio, o Kano, que foi trazido de volta da primeira versão, e Anthony Marquez, que interpreta Kung Lau - esse ator também faz um ninja do *Revolution-X* (veja *Revistim!* da **VG 49**).

O novo *Mortal* está muito melhor; com gráficos bem trabalhados e fundos em 3D. Se na segunda versão apareceu sangue, na terceira a inovação são segredos. Aguarde para conhecê-los na próxima edição de **VG**. ■

No ano 2007, o que restou do sul da Califórnia, depois de um grande terremoto e uma enchente gigante que transformou Hollywood numa cidade submersa, foi chamado de "New Angeles". É lá que se passa *Double Dragon*, mais um sucesso dos videogames que chega agora aos cinemas brasileiros, trazendo os jovens irmãos Lee: Jimmy e Billy. Enquanto o primeiro é cuidadoso e metódico, o outro é super agitado e espontâneo. Mas ambos não perdem a chance de aloprrar a cidade, andando de skate, comendo sanduíches, namorando e se divertindo com realidade virtual.

Eles também adoram dar uns soquinhos por aí. E não faltam motivos: New Angeles foi tomada por gangues tão poderosas que nem mesmo a polícia consegue controlar, como os Ma-

DOSE DUPLA



Inimigos estranhos no caminho dos irmãos Lee.

níacos, Estudantes, Carteiros e Selvagens. É preciso enfrentá-los para encontrar a outra metade de um poderoso talismã chinês que pertence a Satori, tutora dos irmãos orfãos. O pedaço está em poder do vilão Koga Shuko. Para ajudá-los entra em cena Marian, filha do chefe de polícia e líder da "Power Corps", uma gangue que luta contra os marginais.

Double Dragon é bem divertido e cheio de cenas de ação. Apesar de não ser uma grande produção como *Street Fighter* ou *Mortal Kombat*, promete agradar em cheio aos fãs de game de luta. Dirigido pelo estreante Jim Yukich, tem dois atores já conhecidos por trabalharem com Schwarzenegger: Robert Patrick, de *O Exterminador do Futuro 2*, como "Koga Shuko", e Alyssa Milano, de *Comando para Matar*, como "Marian".

ROLOS & TROCAS

ALAGOAS

R Turbo Game - com Super Mario 3 por Street Fighter II Turbo ou Super Street Fighter (SNES). Marcus de Oliveira Gomes, Av. Paulo Falcão, 970, CEP 57036-390, **Maceió**.

AMAZONAS

R Cartucho SNES - Super Mario World e Donkey Kong Country por outras de meu interesse ou compro Super Strikes Back. Não aceito cartucho japonês. Aldemir, tel (092) 236-4393, **Manaus**.

BAHIA

C Cartuchos para Nintendo - preço a combinar. Alexandre, tel (071) 821-2463, **Camaçari**.

V Revistas VideoGame - edições 4, 6, 11, 13, 17, 18, 22, 25, 38, 39, 44 e 45. Todas em ótimo estado. Max, tel (071) 223-2408, **Feira de Santana**.

V Sega CD - com Mega, 3 cartuchos, 2 controles e um CD, por R\$ 600,00. Inocêncio, tel (071) 247-8342, **Salvador**.

R Master System II - com jogo na memória, controle, pistola, Rapid Fire e Gangster Town, mais um par

de patins, por um Mega com controle e cartucho, em boas condições. Nailton, tel (071) 336-3762, **Salvador**.

V Controle de SNES - preço a combinar. Tiago, tel (071) 234-2229, **Salvador**.

CEARÁ

C Mortal Kombat II - e joystick para SNES, em bom estado. José (filho), tel (085) 342-0054, **Caucaia**.

V Dactar - 2 controles e 1 cartucho. Rafael, tel (0851) 278-1066, **Fortaleza**.

V Master System II - 2 controles e jogo na memória. José Neto, tel (085) 281-8775, **Fortaleza**.

R Mega Drive - 2 controles, pistola, óculos e cartucho com 4 jogos por Master ou Nintendo, com 2 controles e 5 cartuchos. Antônio Carlos de Souza, Rua Pedestre A-49, Cj. Guadalajara, CEP 61600-000, **Fortaleza**.

ESPÍRITO SANTO

V R Atari e Dactar - ou troco por cartuchos de Master System III. Marcos Alves de Andrade, Rua Antonio Secate, 16, CEP 29301-780, **Cachoeira de Itapemirim**.

GOIÁS

V Mega Drive - 2 controles (um turbo) e Sonic, por R\$ 170,00. Otávio, tel (062) 324-4315, **Anápolis**.

MINAS GERAIS

V Jogos para Sega CD - Racing Aces e Mickey Mania, novos, por R\$ 65,00 cada ou os dois por R\$ 120,00. Gustavo, tel (031) 463-1730, **Belo Horizonte**.

V Cartucho para Game Boy - Solar Striker, na caixa, por R\$ 35,00. Ligar só de fim-de-semana para Antonio Carlos, tel (031) 332-5907, **Belo Horizonte**.

V Cartuchos SNES - Dead Dance (japonês) por R\$ 25,00 e Super Mario World (original) por R\$ 20,00. Fabiano, tel (031) 296-1082, **Belo Horizonte**.

V Mega Drive - com Mortal Kombat II e 2 controles. Célio, tel (031) 333-3433, **Belo Horizonte**.

R Cartuchos - Ambition of Cesar para Mega e Spider-Man & X-Men para Super NES, por outro de meu interesse. Rodrigo, tel (034) 421-7677, **Frutal**.

R Cartuchos SNES - Syvalion por F-Zero. Ronaldo, tel (034) 421-6694, **Frutal**.

V Revistas VideoGame - edições 1 a 30 e 32, em perfeito estado. Gustavo, tel (034) 333-6019, **Uberaba**.

R Mini-game - série Master: Sonic 2, poucos meses de uso, por Mortal Kombat para Master System, de preferência na caixa. Cairo, tel (034) 238-6359, **Uberlândia**.

R v Cartuchos - de Mega: Altered Beast, e de Master: After Burner. Wellington, tel (034) 216-1242, **Uberlândia**.

PARAÍBA

R v SNES - com 5 cartuchos, mais um Mega Drive com 6 cartuchos ou troco por um 3DO com 2 CDs. Aparecido, tel (091) 518-3439, **Itaituba**.

PERNAMBUCO

V Phantom System - 2 controles, 8 cartuchos (um com 52 jogos), adaptador e fonte por R\$ 120,00. Celio, tel (081) 361-5593, **Recife**.

V Master System - Super Compact, com 2 controles, por R\$ 100,00. Walcker da Silva Gomes, Rua Araçagi, 144, CEP 50900-360, **Recife**.

V Master System - 3 cartuchos, 2 controles e pistola por R\$ 200,00 ou troco tudo por SNES (volto a diferença). José Augusto, tel (081) 251-4115, **Recife**.

PARANÁ

R v NCAA Basketball - para SNES por R\$ 15,00, controle para SNES por R\$ 10,00 ou troco tudo por X-Men do mesmo sistema. Wagner, tel (041) 266-3856, **Curitiba**.

V Jaguar - na caixa, transcodificado, controle e 2 cartuchos, por R\$ 500,00 ou troco por 3DO. Marcelo, tel (041) 256-3884, **Curitiba**.

R Cartuchos de Mega - Super Street Fighter II Turbo por Contra Hard Corps, Sonic 3, Streets of Rage 3, Out Runners por Urban Strike, ou tudo por um Mega 32X. Julio Cesar, tel (045) 235-1351, **Três Barras do Paraná**.

Preencha todos os dados da ficha abaixo e envie para a REVISTA VIDEOGAME - SEÇÃO ROLOS E TROCAS - R. Alice de Castro, 60 Vila Mariana, CEP 04015-903, São Paulo, SP. O ANÚNCIO É GRATUITO!

NOME

END

BAIRRO CEP

TEL. - DDD CIDADE

ESTADO ANÚNCIO R V C

Atenção: resuma o anúncio e não deixe de preencher os itens DDD e CEP da sua cidade. Em ANÚNCIO marque com um X se é Rolo, Compra ou Venda.

C **Cartuchos de esporte para SNES** - qualquer título, ou ofereço em troca Super Mario World. Anderson Júlio de Souza, Rua Rio Grande do Sul, 4320, CEP 85884-000, **Medianeira**.

RIO DE JANEIRO

R **Dynavision 3** - na caixa, novo, com manual, 3 controles, 4 jogos, entrada RF, áudio e vídeo, por Mega Drive ou SNES com controle. Ricardo A. Pacheco da Silva, Rua Nelson Mauro, 211, CEP 25212-060, **Duque de Caxias**.

V **Phantom System** - 2 controles e um cartucho. Thiago, tel (0249) 61-2429, **Itaocara**.

R **Cougar Boy** - 2 cartuchos, por tênis Nike Air e boné original da NBA ou tênis Reebok original, novíssimo, preto, vermelho e branco por Master System 3, com cartucho ou jogo na memória. Tenho parentes em São Paulo. Dilmar, tel (021) 242-9707, **Niterói**.

R **Mega Drive** - 2 controles e GunStar Heroes por SNES ou vendo tudo por R\$ 180,00. Luis Cláudio Duarte, Rua Ernani Parreira, 121, CEP 26263-130, **Nova Iguaçu**.

V **Cartuchos de Game Gear** - semi-novas: Sonic, Space Harrier, Castle of Illusion e Out Run, por R\$ 25,00 cada. Rafael R. M. de Souza, Rua Monte Verde, 205, CEP 22720-170, **Rio de Janeiro**.

V **Turbo Game** - com 2 cartuchos por R\$ 60,00. Estevão Levy Lima, Rua Sidônio Paes, 66, c/1, CEP 21350-030, **Rio de Janeiro**.

V **Mega Drive** - controle e cartucho por R\$ 200,00. Mario Antonio, tel (021) 592-4730, **Rio de Janeiro**.

R **Cartuchos de Mega** - Sonic & Knuckles por X-Men, Mônaco GP ou Alien 3. Apenas para pessoas do Rio. Wilson Souza Nunes, Rua Alexandre Amaral, LT8, QD N, CEP 23098-120, **Rio de Janeiro**.

R **Cartucho para Mega** - Super Volley por Streets of Rage I ou III. Hélio, tel (021) 591-7218, **Rio de Janeiro**.

R **Master System** - 5 cartuchos por jogos de Mega Drive. Edson Tadeu de Melo, Rua 10 de Agosto, 12 (av. das Américas km 21), CEP 22785-530, **Rio de Janeiro**.

V **Revistas VideoGame** - do número 1 ao 23, em bom estado. Aceito ofertas. Hanry, tel (021) 409-5704, **Rio de Janeiro**.

C **Espingarda de pressão** - por bom preço. Fábio Araújo de Oliveira, Rua Joaquim Severino, 25, CEP 23540-010, **Rio de Janeiro**.

C **After Burner 1 ou 2** - para Mega Drive. Luiz Alberto, tel (021) 289-9980, **Rio de Janeiro**.

V **Top Game** - 2 entradas (60 e 72 pinos), controle turbo e 4 cartuchos por R\$ 80,00. Vinícius, tel (021) 983-5604, **Rio de Janeiro**.

R **Master System III** - 4 cartuchos, por jogos de SNES a combinar. Daniel, tel (021) 227-0856, **Rio de Janeiro**.

V **Master System II** - controle e jogos: Alex Kidd, Sonic, O Resgate, Sonic 2, Taz-Mania, Mônica no Castelo do Dragão e De Volta para o Futuro 2, por R\$ 140,00 ou Turbo Game, 2 controles e 2 jogos por R\$ 100,00. Thiago, tel (021) 342-0934, **Rio de Janeiro**.

C **Rock'n'Roll Racing** - para SNES. Anésio, tel (021) 702-4340, **São Gonçalo**.

R **Turbo Game** - 3 cartuchos e 1 controle por Game Gear ou Game Boy, ambos com 2 cartuchos. José Maurício F. Machado, Estrada dos Menezes, 1220, CEP 24451-230, **São Gonçalo**.

V **Mini-game** - Sonic 3, em ótimo estado, com poucos meses de uso, por R\$ 20,00. Thaís, tel (021) 712-8688, **São Gonçalo**.

V **Master System** - 2 controles e 13 cartuchos, por R\$ 200,00. Luiz, tel (021) 605-2617, **São Gonçalo**.

V **Sega CD** - com Sewer Shark, Sonic, Sol Face e Night Trap, um Mega Drive com Sonic 2 e 3 controle (dois de 6 botões), mais um Cleaning System, tudo por R\$ 600,00. Juninho, tel (021) 701-2443, **São Gonçalo**.

RIO GRANDE DO SUL

V **Revista VideoGame** - 21, 22, 23, 24, 25, 26, 29, 30, 31, 36, 38, 39 e 39A. Paulo Renato de Oliveira, Rua Barão de Antonina, 681, CEP 99500-000, **Carazinho**.

R **SNES** - completo, 2 controles e 2 cartuchos, por 3DO da Panasonic. Fabiano R. Etchebest, Rua

Costa Lima, 496, CEP 91720-480, **Porto Alegre**.

V **Master System Super Compact** - 4 cartuchos e adaptador por R\$ 180,00 ou troco por SNES. Mariana, tel (051) 225-9041, **Porto Alegre**.

R **SNES** - com Mortal Kombat II, Super Street Fighter II, Mario Paint, Mario Kart e Battle Cars por 3DO com 2 controles e pelo menos um jogo. Murilo, tel (051) 242-4525, **Santana do Livramento**.

SANTA CATARINA

R **Cartuchos** - vendo F-16 Fighter (Master) por R\$ 15,00 e troco MegaManX por Fifa Soccer 95, ambos de SNES. Paulo, tel (0473) 28-0542, **Blumenau**.

R **Dynavision 3** - 2 controles e cartucho por um Master System com Mortal Kombat. Fernando, tel (0484) 33-6948, **Criciúma**.

V **Mega Drive** - 2 controles (1 turbo), 3 cartuchos (F-1, Olympic Gold e Zero Wing), por R\$ 150,00 ou troco tudo pelo cartucho Perfect Eleven de SNES e mais R\$ 50,00. Juliano Prestes, Rua Zeca Neves, 239, CEP 88502-225, **Lages**.

SERGIPE

R **Mega Drive III** - Sega CD, Activator, 2 controles para Mega (um de 6 botões outro Turbo), 3 cartuchos para Mega e 1 CD, por Sega Saturn, 3DO ou Neo Geo CD ou vendo tudo por R\$ 800,00. Renoir, tel (079) 243-2236, **Aracaju**.

SÃO PAULO

V **Dynavision 3** - super novo, na caixa, com 2 controles tipo banana, mais um tipo morcego e 2 cartuchos. Gustavo, tel (0183) 22-7828, **Assis**.

V **Top System** - com Pro-3 e F-15 City War (Nintendinho), tudo em bom estado, por R\$ 80,00. Heli Carlos da Silva Hoft, Av. Cel. Manoel Martins, CEP 14783-279, **Barretos**.

R **Mortal Kombat II** - por Donkey Kong Country, volto a diferença ou vendo por R\$ 35,00. Ligar após as 16h para Márcio, tel (0192) 33-8472, **Campinas**.

V **Mega Drive** - 4 cartuchos: PitFighter, Turbo Out Run, Sonic e Spiderman, e um controle em ótimo estado. Lúcio, tel (0196) 71-1518, **Casa Branca**.

R **Shinobi** - para Game Gear, por outro de meu interesse. Marcio R. Pivoto, Rua Maria José Tabaco, 165, CEP 12700-000, **Cruzeiro**.

V **Mortal Kombat II** - para SNES, semi-novo, por R\$ 80,00. Aceito propostas. Gabriel, tel (0192) 65-1722, **Hortolândia**.

C **Super Wrestlemania** - para SNES, compro por bom preço ou ofereço Nigel Mansell F-1 Challenge em troca. Renato, tel (0176) 32-1437, **Jales**.

V **SNES** - com Mortal Kombat, Donkey Kong Country e Super Copa, por R\$ 400,00. Ligar de manhã para Luiz, tel (011) 461, 4402, **Mogi das Cruzes**.

V **SNES** - cartucho e 2 controles (um turbo), por R\$ 170,00. Gregory, tel (011) 468-1289, **Mogi das Cruzes**.

R **SNES** - 2 controles e cartuchos, mais um Game Boy. Ricardo, tel (011) 751-6705, **São Bernardo do Campo**.

V **Cartuchos para Mega** - Mortal Kombat II e Street Fighter II. Facilito o pagamento em duas vezes. Rodrigo, tel (011) 743-5793, **São Caetano do Sul**.

V **Mortal Kombat II** - para SNES, em ótimo estado. Rodrigo, tel (0123) 29-5184, **São José dos Campos**.

R **6 Cartuchos de Turbo Game** - adaptador de 60 para 72 pinos e Atari com 26 jogos por Megavision ou Mega Drive com cartuchos, 2 controles de 6 botões e, se possível, Taz-Mania, Sonic 1, 2, 3 ou Knuckles. Guilherme, tel (011) 263-4614, **São Paulo**.

R **Mega Drive japonês** - por patins In-Line, modelo Aero-Blade (Roller Blade). Gilvan, tel (011) 512-0541, **São Paulo**.

R **Cartuchos SNES** - Super Mario World ou Turtles in Time por outra de meu interesse. Arnaldo Gomes R. Neto, Praça Cel. Ezequiel, 10 A, CEP 03728-100, **São Paulo**.

V **Master System 3** - 2 controles turbo e 7 cartuchos semi-novos, por R\$ 210,00. Ronaldo, tel (011) 947-6014, **São Paulo**.

V **Master System II** - com Alex Kidd na memória e 2 cartuchos, por R\$ 70,00. Rodrigo, tel (011) 872-8983, **São Paulo**.

R v SNES - na caixa, 4 controles e 7 cartuchos por Saturn, 3DO, Mega 32X, ou Neo-Geo. Sérgio ou Marlene, tel (011) 291-1177, r: 237, **São Paulo.**

V Master System - 4 cartuchos, pistola, óculos 3D e Rapid Fire por R\$ 150,00. Thiago, tel (011) 573-9907, **São Paulo.**

V Consoles - Mega Drive, Sega CD, Game Boy, Super Magicom do SNES, acessórios e cartuchos. Rodrigo, tel (011) 284-4853, **São Paulo.**

C Cartuchos SNES - em bom estado: Lamborghini ou Super Soccer Shoot. Edison, tel (011) 205-1058, **São Paulo.**

R Cartuchos SNES - Bruno, tel (011) 957-7895, **São Paulo.**

V Master System III - um controle a mais, Sonic na memória e os cartuchos: Sonic Chaos, Predator II, Olympic Gold, Spider-Man & The Flash. Rafel, tel (011) 581-9896, **São Paulo.**

R v Game Gear - 5 cartuchos e fonte por telescópio ou vendo por R\$ 150,00. Eduardo, tel (011) 242-0409, **São Paulo.**

V Master System - completo, 2 controles, 3 jogos na memória, pistola LP e 2 cartuchos (Jogos de Verão e After Burner). Renato, tel (011) 815-8223, **São Paulo.**

V R Desert Strike (SNES) - por outra de meu interesse. Rogério, tel (011) 957-7904, **São Paulo.**

R Turbo Game - semi-novo, 2 controles turbo e 2 cartuchos por 2 jogos de SNES, ou vendo tudo. Só para pessoas de São Paulo. Rafael, tel (011) 684-3325, **São Paulo.**

V SNES - 6 cartuchos, entre eles Mortal Kombat e Super Tennis, por R\$ 250,00. Rene, tel (011) 299-1685, **São Paulo.**

V Mega Drive III - com Mortal Kombat II e Tartarugas Ninja, tudo ainda na garantia. Andresson, tel (011) 684-7715, **São Paulo.**

V SNES - Baby, na caixa, com mais um controle turbo e Dragon's Lair, por R\$ 140,00. Rodrigo, tel (011) 684-4751, **São Paulo.**

V SNES - quase sem uso, 2 controles, 2 cartuchos e Mortal Kombat. Welbert, tel (011) 911-6287, **São Paulo.**

V SNES - 2 controles (um turbo), com Super Mario, W. Mania, Super Scoup 6 e Mario Paint, por R\$ 500,00. Thiago, tel (011) 885-4569, **São Paulo.**

R v Computador MSX - Expert Plus Gradiente, com editor de textos de 80 colunas, ou troco por SNES. Fernando, tel (011) 280-2824, **São Paulo.**

V Master System - 2 controles, óculos 3D, 5 cartuchos e pistola por ótimo preço. Viviane, tel (011) 299-7158, **São Paulo.**

V R Cartuchos SNES - Tartarugas Ninja IV, Street Fighter II e Mickey: The Magical Quest por R\$ 30,00 cada. Mortal Kombat, Street Fighter II Turbo, Super Mario All Stars, Batman Returns, R\$ 35,00 cada, e muito mais! Rodrigo, tel (011) 511-9280, **São Paulo.**

R v Super Mario World (SNES) - por Zelda, ou vendo por R\$ 55,00. João Henrique, tel (011) 228-1209, **São Paulo.**

V Playstation - novo, 2 controles, os CDs Toh Shin Den e Ridge Racer, mais cabo e manual, por R\$ 700,00. Também vendo Mario Paint e vários carts para Super Famicom; preço a combinar. Edgar, tel (011) 875-1796, **São Paulo.**

V SNES Baby - semi-novo, um controle, sem cartucho, por R\$ 200,00. Kleber, tel (011) 957-3325, **São Paulo.**

V Master System - 4 controles, 3 cartuchos, óculos e pistola, mais um Pense Bem. Preço a combinar. Allan, tel (011) 201-9454, **São Paulo.**

V R Dynavision 3 - 5 jogos e 2 controles, ou troco por cartuchos de SNES. Rodrigo, tel (011) 415-1814, **Santo André.**

R Cards - Jornada nas estrelas ou DC por outras cartas das mesmas séries e também de Marvel. Evandro, tel (011) 447-6251, **Santo André.**

CLUBES

Taz-Mania Clube

Milhares de dicas para os sistemas SNES, NES, Mega e Master estão no nosso jornalzinho. Para se tornar "sócio-taz" envie 2 fotos 3x4 e seus dados pessoais à Alameda W 20, 148, Residencial Gramado, CEP 38405-703, Uberlândia, MG.

Clube dos Feras

Oferecemos jornalzinho mensal, cheio de dicas para SNES, NES, Mega e Master, além de promoções. Os dois primeiros inscritos concorrerão a um videogame, enquanto todos os outros, a um cartucho de SNES. Envie duas fotos 3x4 e R\$ 1,50 por mês para Rua Mascarenhas de Moraes, 380, CEP 12600-000, Lorena, SP.

Clube Total

Mega, Master, 32X, SEga CD, SNES, Neo Geo, Arcade, 3DO, Playstation, Saturn e outros consoles farão parte da revista Total, publicação mensal em preto e branco, especial para nossos sócios. É só mandar R\$ 0,20 por dúvida para Rua Piratini, 85, CEP 94480-250, Viamão, RS.

The Mystery of Games Club

É um clube radical. Quem se inscrever até o dia 31/07/95 concorrerá a um SNES, e o 100º sócio ganhará um cartucho de SNES ou Mega à escolha. Fornecemos carteirinha, ficha de inscrição, regulamento e jornal mensal com dicas para SNES, Mega e todos os lançamentos no mundo dos games. Se você escrever que leu o anúncio na VG ganha um brinde. Basta mandar R\$ 5,00 e duas fotos 3x4 com seus dados pessoais para Rua Mato Grosso, 586, ap 301, Ed. Solimar, Pituba, CEP 41830-150, Salvador, BA.

Clube dos Mestres

Trabalhamos com Mega, Master, NES E SNES. Oferecemos carteirinha e jornal mensal, com dicas, recordes, conselhos e alguns lançamentos radicais. Envie uma foto 3x4, o nome de seu console e R\$ 2,00 para Rua Nigéria, 66/102, CEP 20720-270, Rio de Janeiro, RJ.

Rolos & Trocas é um serviço gratuito prestado por VIDEOGAME a todos os seus leitores.

A Sigla Editora Ltda. não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios nem pelos negócios eventualmente realizados.

MORTAL KOMBAT 3

Na edição número 48, pedimos aos leitores que mandassem suas sugestões sobre como seria Mortal Kombat 3. Choveram cartas na redação e nós selecionamos trechos das sugestões mais legais e colocamos neste espaço. Agora, vamos traduzir algumas delas e mandar, via Internet, para os produtores do game. Quem sabe o pessoal não aproveita algumas das idéias e as coloca em um possível MK 4? Sim, porque o MK 3 já está prontinho, como você pode conferir nas páginas 46 e 47 e também na matéria aqui do Revistim! Obrigado a todos que nos escreveram.

Novo personagem: Mr. Guitar. Sua família produzia instrumentos musicais. Assim, Mr. Guitar pôde construir uma guitarra que atira, para salvar sua banda (que inclui a namorada), raptada por Shao Kan. Fatalities: Depois de quebrá-la no joelho, enfia o braço da guitarra no peito do adversário; solta a lagartixa (presa à orelha), que cresce, estrangula e engole os inimigos. Friendship: come o bicho, depois mostra o rabinho. Vitória: dá um solinho.

**João Luis Gaião e
Pablo Harrison Nobreza
Londrina, PR**

Os produtores poderiam colocar os personagens secretos já conhecidos no time, criando novos. As roupas também deveriam ser mais modernas, por exemplo, um short mais curtinho para a Sonya, realçando suas belas coxas.

**Pablo Silva Jurie
Santa Cruz do Sul, RS**

Poderíamos ter nível de dificuldade, velocidade, músicas e efeitos especiais como opções. Os gráficos deveriam ter mais 50% de memória que o MKII; os cenários seriam mais claros, alguns inclusive ao ar livre, mas claro, mantendo o tom macabro que todos gostam. O continue deveria ser reduzido, pois quem usa isso não é digno de jogar MK.

**Jamerson Teles da Silva
Contagem, MG**



Gostaria que fosse possível bater nos lutadores quando caídos, e o sangue não pode sumir como nos MK anteriores. Ao final do jogo, temos que ver o 'desastre'. Também deve haver um personagem parecido com um dragão, afinal este é o símbolo do jogo!

**Francisco Rogério Ferro Furtado
Fortaleza, CE**

Ao invés de Shang-Tsung, que se transforma em outros lutadores, um novo personagem deveria soltar magias, Fatalities, Friendships e Babalities dos outros. Por exemplo, o Fatality seria assim: Shao Kan soltaria sua flecha no coração do oponente, e na Friendship, soltaria a corda do Scorpion no chão, que subiria ao som da flauta.

**Michael Luiz Diana
Belo Horizonte, MG**

Aretha seria uma vampira para, ao se transformar em morcega, sugar todo o sangue do inimigo.

**Antônio Carlos da Silva
São Paulo, SP**

Scorpion deveria ser um baita escorpião que, com seu ferrão, torraria o adversário, comendo-o depois. Raiden soltaria raios por debaixo da terra e pelos olhos, como defesa.

**Vandecir Alberto Leone
Hortolândia, SP**

Deveria haver um ninja secreto, que reunisse as principais características físicas, habilidades e poderes de cada um dos personagens.

**Lincoln Vieira de Carvalho
Uberlândia, MG**

QUAL É O MELHOR?

Venho pela presente solicitar sua atenção para solucionar-me uma grande dúvida em relação à compra de um videogame para meu filho. Qual o melhor aparelho de 32 bits? Qual possui maior variedade de fitas? Qual o que tem maior valor de revenda? Qual empresa possui o maior número de lançamentos? Qual aparelho tem mais qualidade: Sega CD, Neo Geo, Jaguar, 3DO ou CD ROM?

**Cesar Coan Campos
Araranguá, SC**

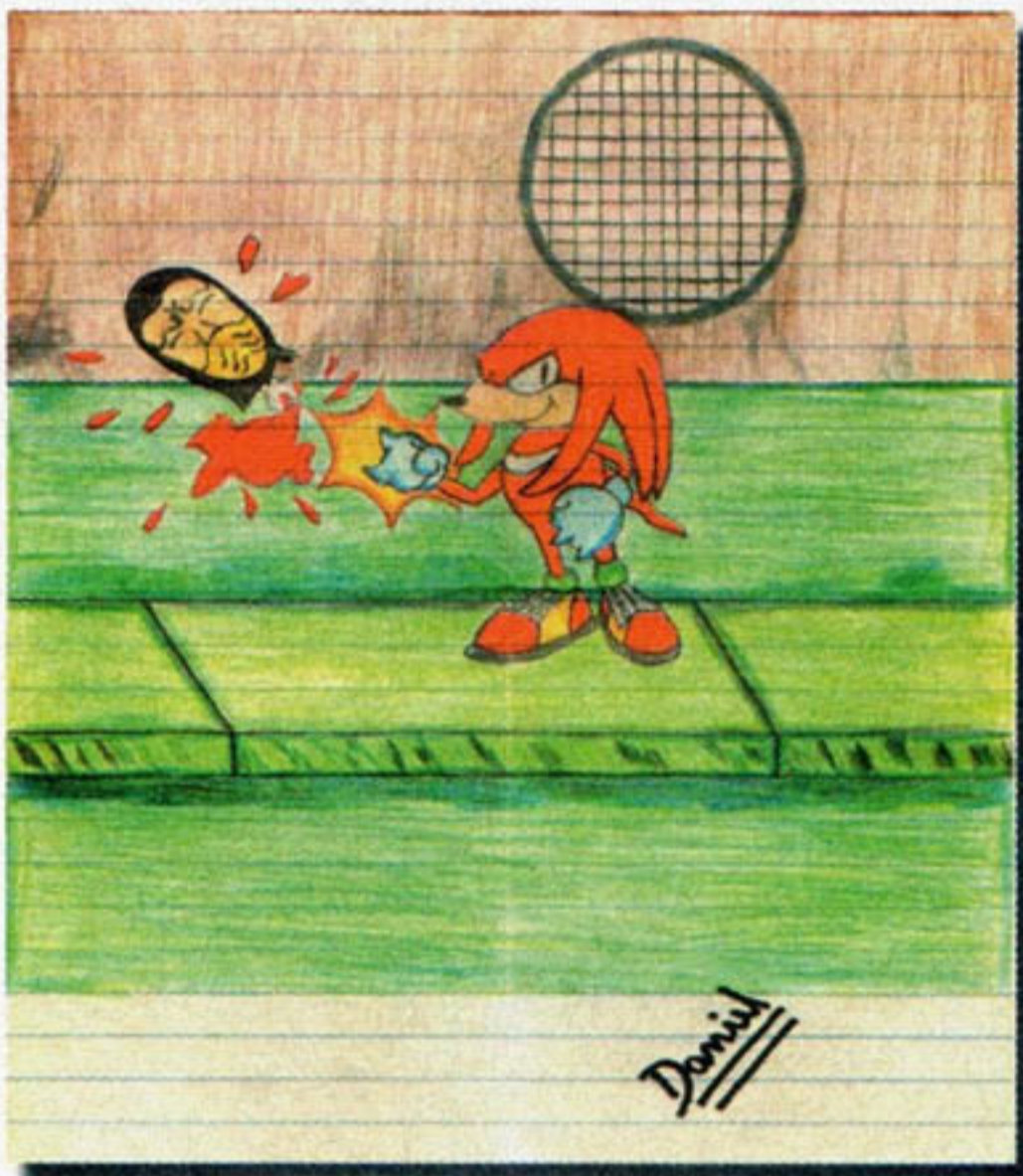
Mas que paizão é você, hein Cesar. E que presentão vai receber o seu filho! Bem, vamos às suas perguntas. Em primeiro lugar, é difícil dizer exatamente qual o melhor console de 32 bits que existe no mercado. Na verdade, existem três videogames desta nova geração que se destacam: Playstation, Saturn e 3DO. Cada um deles com características diferentes. O 3DO é um console com títulos mais ao gosto de um pessoal mais velho. O Playstation e o Saturn são os que apresentam os melhores gráficos, sendo que o primeiro já possui dois excelentes games de luta e o segundo apenas um (mas com fantásticos adventures). Quanto ao valor de revenda e o maior número de lançamentos, é cedo ainda para se ter esses dados. Os consoles mal acabaram de chegar ao Brasil! O Sega CD e o Neo Geo são consoles de 16 bits e também possuem características bem distintas (para saber mais sobre o Neo Geo CD, dê uma olhada em VG News). O Jaguar ainda está devendo: os seus títulos, por enquanto, são bem fraquinhos. E CD ROM já é uma história completamente diferente e o seu uso é bem mais diversificado. Para ter certeza de uma boa compra, o que vai valer é mesmo o gosto de seu filho. Ele prefere games de luta, ação, RPG ou adventures? O melhor é dar uma sacada no que já existe de títulos no mercado (você pode conferir muitos deles nas edições de VG) ou esperar mais um pouco pelo lançamento do Saturn e do Playstation nos EUA, o que vai baratear muito o preço do console. E não se esqueça que a Nintendo está prometendo para o final do ano o lançamento de seu Ultra 64.

CAMPEONATO CAPCOM

A galera continua ligada para saber como vai ser o I Circuito Nacional Capcom de Videogame Profissional. No mês passado, nós publicamos o telefone da Romstar (representante da Capcom no Brasil). Mas para facilitar ainda mais, aqui vai outro número: 0800 110844. Pode mandar bala e tirar todas as suas dúvidas que a ligação é gratuita.

GAME RADICAL

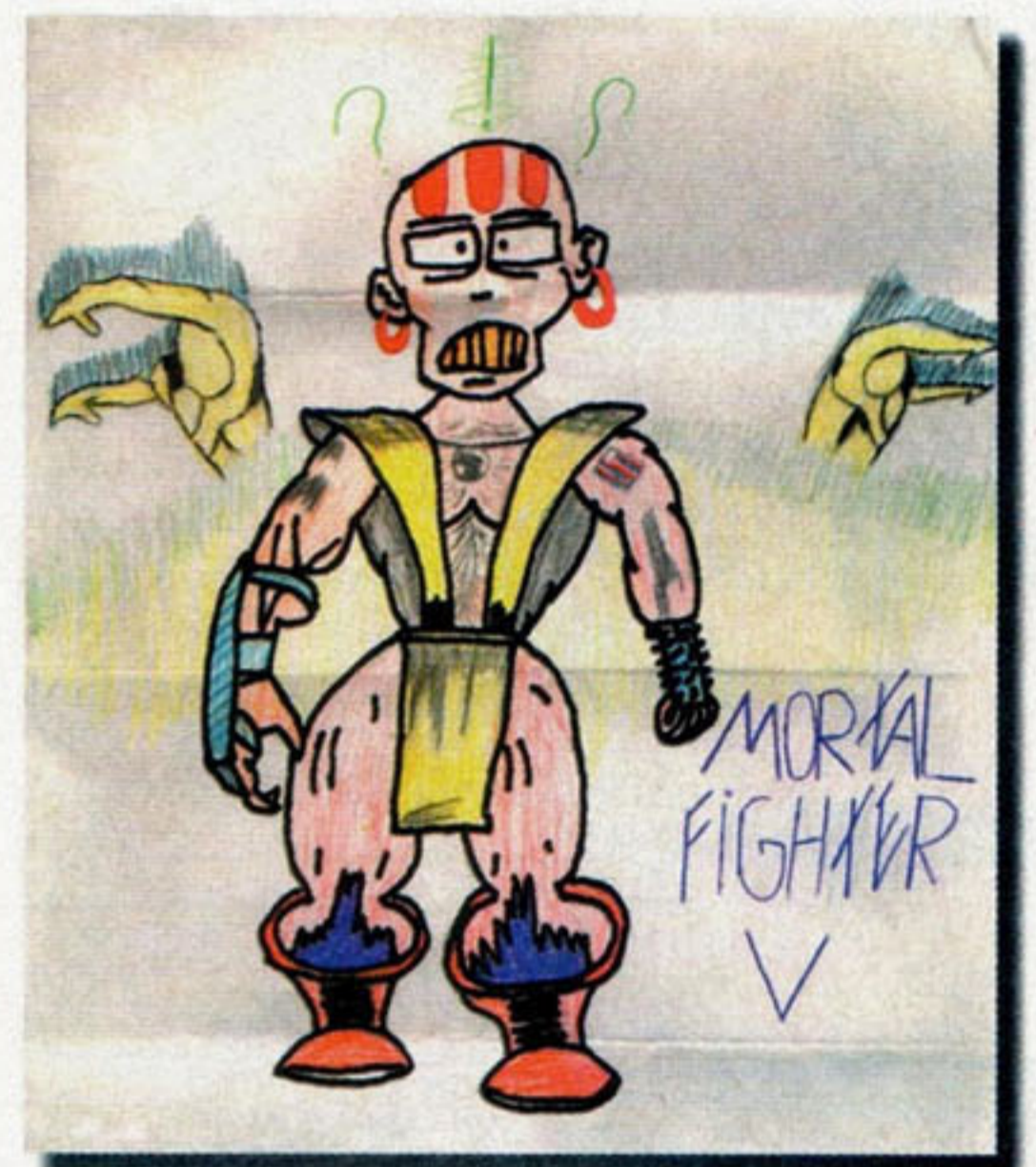
mande seu desenho para videogame, seção game radical - rua alice de castro, 60, vila mariana, cep 04015-903, São Paulo, SP



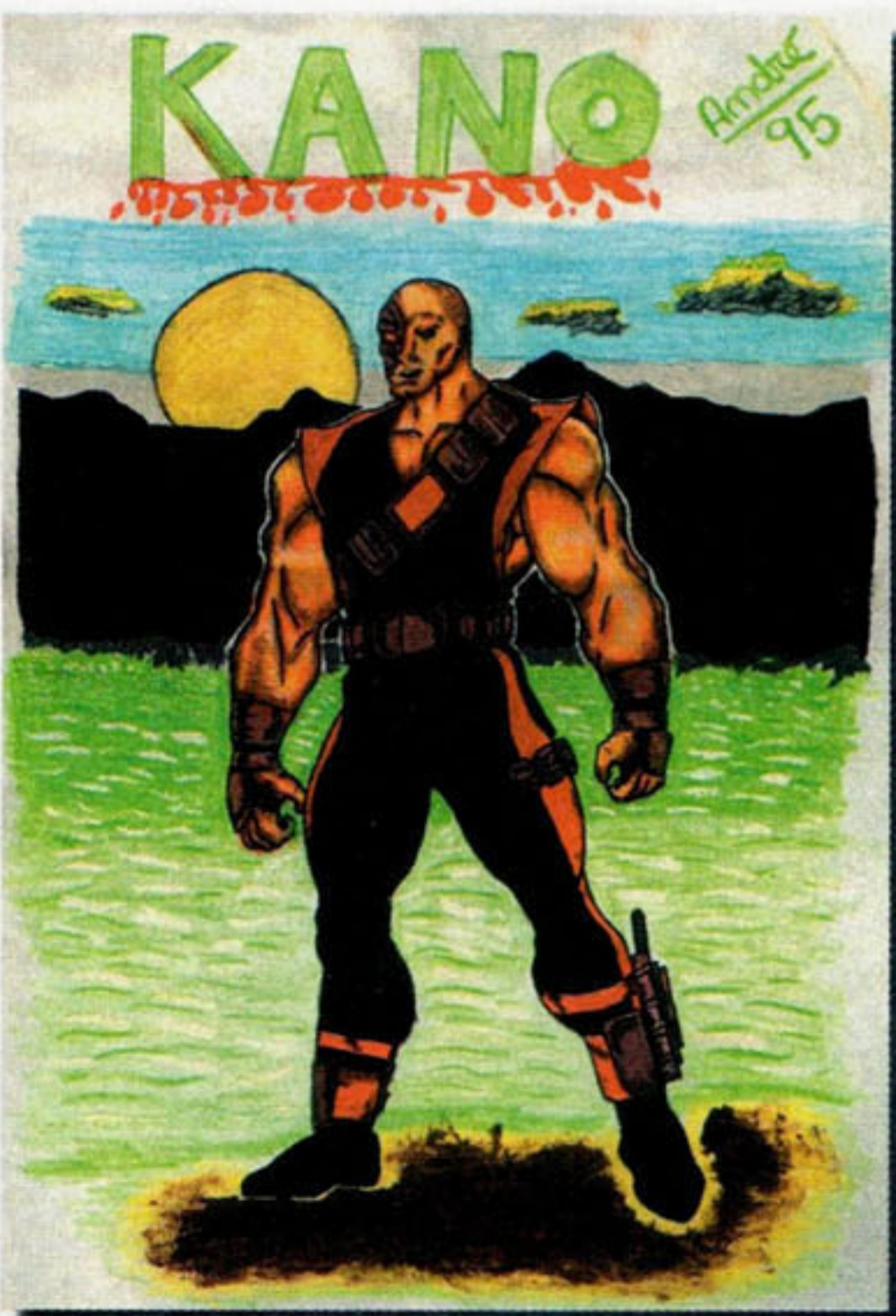
Daniel Vidal
Rio de Janeiro - RJ



Álvaro Domingos da Silva Jr.
Magé - RJ



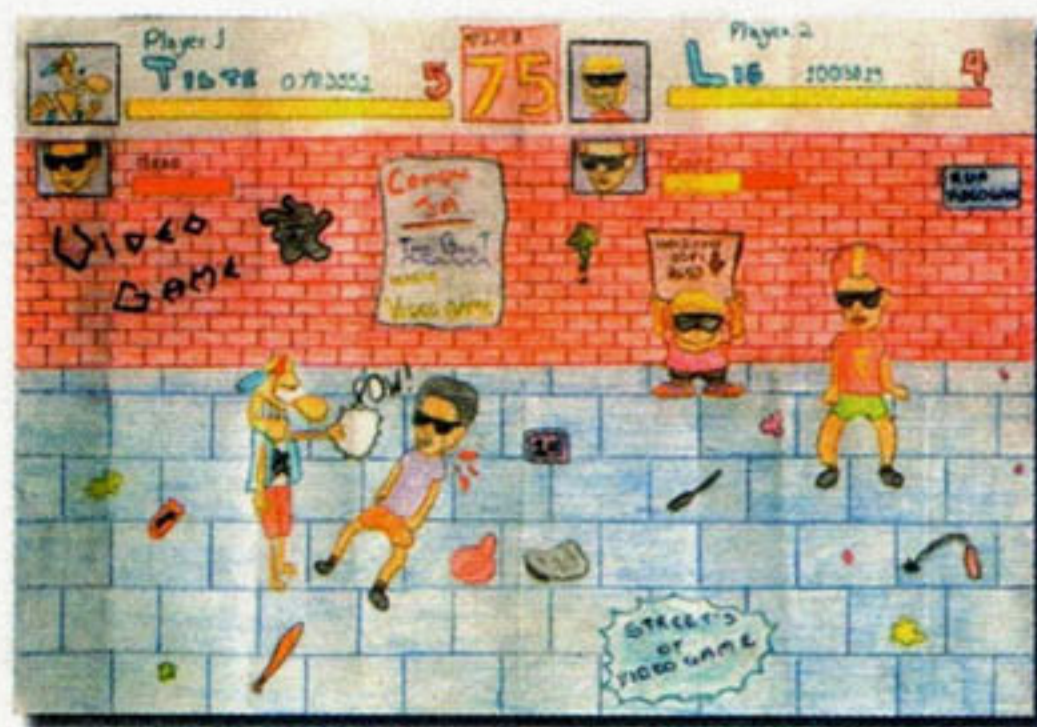
Rafael Carvalho de Souza
Niterói - RJ



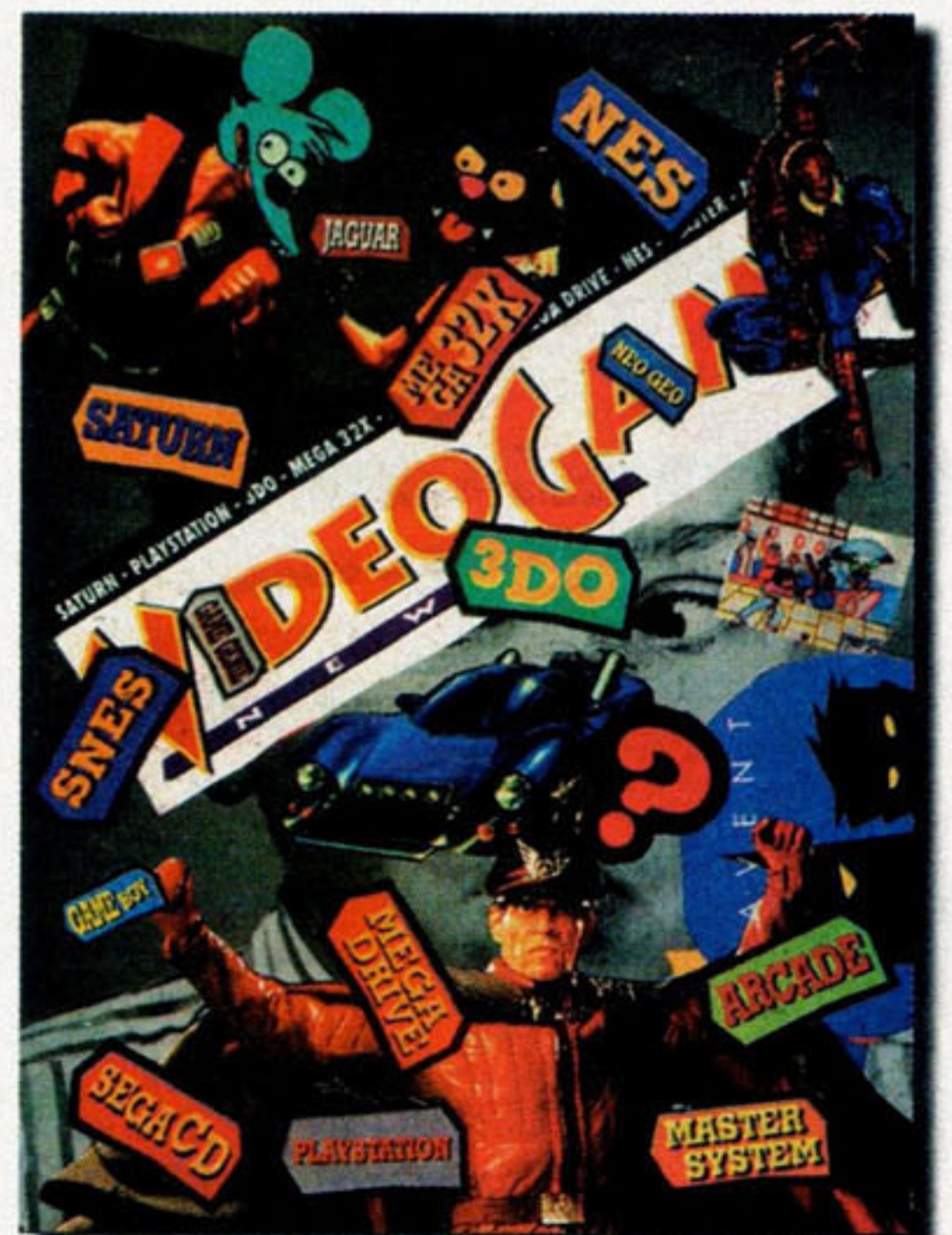
André Luiz Leandro Vieira
São Paulo - SP



Henrique B. Zanatta
Maringá - PR



Fernando Vieceli Costa
São Paulo - SP



David Marinho Silva
Natal - RN



GALERIA DOS FERAS

A equipe A.J.E. está tomando o lugar da Droids. Aqui na galeria dos Feras, quem não se cuida, cai fora! O Streets of Rage III volta a ser um desafio e o Hagane entrou no lugar do Donkey Kong. Estamos esperando as fotos...



Desenho deste troféu:
Alexandre Guedes

	GAME	NOME	ESCORE
SNES			
CLASSICOS	Super Mario Kart (Mario Circuit 1) (3)	Paulo Augusto de Araújo Filho	Time 0'56"48 Lap 0'10"94
	Taz-Mania (N)	Bruno P. Guerra (A.J.E.)	3.196.670
	Axelay (2)	Dionísio Cason	5.213.770
	Final Fight 2 (2)	Dionísio Cason	5.735.206
	Actraiser 2 (N)	Bruno P. Guerra (A.J.E.)	99.999.999
HOT GAMES	Return of Jedi		
	R-Type 3 (N)	Felipe P. Paiva (A.J.E.)	242.030
	Jurassic Park 2		
	Indiana Jones - Greatest Adventures (N)	Bruno P. Guerra (A.J.E.)	100.325
	Super Punch-out (Gabby Jay) (1)	Equipe Droids	Best time: 0'08"03
DESAFIO	Hagane		
	Pac Man 2 (%)		
MEGA			
CLASSICOS	Pit Fighter (7)	Luiz Henrique Miranda Vilas Boas	2.834.740
	Streets of Rage III		
	Air Buster (2)	Dionísio Cason	1.671.400
HOT GAMES	Sonic & Knuckles (N)	Rodrigo de Oliveira Vieira	terminado
	Ristar		
	Pitfall (N)	Rodrigo de Oliveira Vieira	999.999
DESAFIO	Taz Mania - Escape From Mars		
NES			
CLASSICOS	Ninja Gaiden 2		
	Castlevania		
MASTER			
CLASSICOS	The Secret of Shinobi (12)	Nelson T. da Silva e Jorge M. C. Gerpe	63.800
	R-Type (2)	Vulcan Macaw (A.J.E.)	1.225.900
NEOGEO			
DESAFIO	Samurai Shodown 2		
PLAYSTATION			
DESAFIO	Ridge Race		
SATURN			
DESAFIO	Daytona (pista 1)		
32X			
DESAFIO	After Burner		
PC			
DESAFIO	World Circuit (Interlagos) (1)	Enzo Augusto S. Costa	Best Lap 1'11"695
	Sim City 2.000 (1)	Equipe A.J.E.	84.542.760

Mande a foto com o recorde ou tela do fim do game para

DESAFIOS

R. Alice de Castro, 60, Vila Mariana
CEP 04015-903 - São Paulo, SP.

NÃO ESQUEÇA
de anotar no verso o seu nome, o nome e o sistema do game e a pontuação obtida.

O "N" indica recorde novo

AGORA VOCÊ JÁ PODE DETONAR TODAS AS FASES DO SEU GAME! AS MELHORES DICAS, TÁTICAS E PASSWORDS ESTÃO AQUI...

Estes são apenas alguns dos jogos.

A lista completa do Disk Games estará
em sua locadora. Retire-a gratuitamente.

Locadoras-cadastre-se pela caixa postal 60053 - cep 05096-970 SP

SUPER NES Códigos e jogos

- 500 Aladdin - até estágio 1
- 501 Aladdin - estágio 2 ao 5
- 502 Aladdin - estágios finais/passwords
- 503 Art of Fighting 2 - john/robert/lee
- 504 Art of Fighting 2 - mickey/jack/king
- 505 Art of Fighting 2 - ryo/yuri/takuma
- 506 Art of Fighting 2 - ten jim/eiji/mr big
- 507 Battletoads x D Dragon - até fase 3
- 508 Battletoads x D Dragon - fas. finais
- 509 Clay Fighter - bad/taffy/tinny
- 510 Clay Fighter - demais lutadores
- 511 Contra 3 - até fase 3
- 512 Contra 3 - fases finais
- 513 Cool Spot
- 514 Demons Crest - até fase 5
- 515 Demons Crest - fases finais/passw
- 516 Donkey Kong - estágio 1
- 517 Donkey Kong - estágios 2 e 3
- 518 Donkey Kong - estágios 4 e 5
- 519 Donkey Kong - estágios 6 e 7
- 520 Donkey Kong - itens/amigos deles
- 521 Fatal Fury 2 - terry/andy/j.higashi
- 522 Fatal Fury 2 - mais 5 lutadores
- 523 Fatal Fury - mais 7 lutadores
- 524 Fatal Fury - mestres / dicas
- 525 Fatal Fury Special - geese / terry
- 526 Fatal Fury Spc - jubey/cheng/ryo
- 527 Fatal Fury Special - + 5 lutadores
- 528 Fatal Fury Special - + 5 lutadores
- 529 Fifa Soccer International
- 530 Flintstones
- 531 Ghoul's and Ghosts - até fase 2
- 532 Ghoul's and Ghosts - fases finais
- 533 Goof Trop - Pateta
- 534 Home Alone 2
- 535 Jungle Book
- 536 Krusty's S Fun House
- 537 Lion King - até fase 1
- 538 Lion King - fases 2 a 6
- 539 Lion King - fases 7 a 10
- 540 Mortal Kombat 2 - barak/kitan/sub zero
- 541 Mortal Kombat 2 - jax/milena/dicas
- 542 Mortal Kombat 2 - l.kang/scorpion
- 543 Mortal Kombat 2 - lutadores secretos
- 544 Mortal Kombat 2 - repiel/k.lao/jony
- 545 Mortal Kombat 2 - shang t/rayden
- 546 NBA Jam - comandos/opções/modos
- 547 NBA Jam - dicas especiais
- 548 NBA Jam - passwords
- 549 NBA Live 95
- 550 Nigel Mansell
- 551 Out of this World - até fase 4
- 552 Out of this World - fase finais/passw
- 553 Power Athlete
- 554 Power Rangers - até fase 5
- 555 Power Rangers - fases finais/passw
- 556 Power Rangers - golpes
- 557 Prince of Pérsia - até fase 3
- 558 Prince of Pérsia - dicas
- 559 Prince of Pérsia - fases 4 a 13
- 560 Prince of Pérsia - fases finais
- 561 Prince of Pérsia - passwords
- 562 Rock and Roll Racing
- 563 Samurai Shodown - 4 lutadores
- 564 Samurai Shodown - mais lutadores
- 565 Soccer Shotout
- 566 S Street Fig 2 - ryu/ken/bison
- 567 S Street Fig 2 - camy/chunli/dalsim
- 568 S Street Fig 2 - hond/veg/sagt/tawk
- 569 S Street Fig 2 - djay/blank/guile/fei
- 570 S Street Fig 2 - balrog/zangief/dics
- 571 X-Men - itens/fases iniciais
- 572 X-Men - fases finais/passwords
- 573 X-Men - golpes dos lutadores

MEGA DRIVE Códigos e jogos

- 000 Aladim
- 001 Art of Fighting - ryo/robert
- 002 Art of Fighting - demais lutadores
- 003 Beavis & Butt Head
- 004 Ecco the Dolphin 2 - passw do easy
- 005 Ecco the Dolphin 2 - passw do easy
- 006 Eternal Champions - cmd/max/blade
- 007 Eternal Champions - mais 7 lutadores
- 008 Fatal Fury 2 - cmd/táticas/modos
- 009 Fatal Fury 2 - 4 lutadores
- 010 Fatal Fury 2 - mais 4 lutadores
- 011 Fatal Fury 2 - mais 5 lutadores
- 012 Fatal Fury 2 - dicas especiais
- 013 Ferrari GP - passwords
- 014 Fifa Soccer - comandos
- 015 Fifa Soccer - dicas
- 016 Fifa Soccer - opções/estratégias
- 017 Fifa Soccer - passwords
- 018 Fifa Soccer 95
- 019 Flashback - até fase 2
- 020 Flashback - fases finais
- 021 Flashback - passwords
- 022 Flintstones
- 023 Jungle Book
- 024 Jungle Strike - até fase 3
- 025 Jungle Strike - fases finais/passw
- 026 King of Monster 2
- 027 Krusty's S. Fun House
- 028 MarioAndretti Racing
- 029 Mortal Kombat 1 - kitana/millena
- 030 Mortal Kombat 1 - scorp/cage/sonya
- 031 Mortal Kombat 1 - tela secreta
- 032 Mortal Kombat 2 - dicas especiais
- 033 Mortal Kombat 2 - jax/baraka
- 034 Mortal Kombat 2 - johnny/cage
- 035 Mortal Kombat 2 - kitana/millena
- 036 Mortal Kombat 2 - liu kang/sub zero
- 037 Mortal Kombat 2 - rayden/scorpion
- 038 Mortal Kombat 2 - reptile/kung lao
- 039 Mortal Kombat 2 - shang tsung
- 040 NBA Jam
- 041 Nigel Mansell
- 042 Out of this World - até fase 2
- 043 Out of this World - fase 3,4 e 5
- 044 Out of this World - f. finais/passw
- 045 Pantera Cor de Rosa - até fase 2
- 046 Pantera Cor de Rosa - fases finais
- 047 Power Rangers - lutadores chefes
- 048 Power Rangers - lutadores normais
- 049 Prince of Persia - fases 1 a 6
- 050 Prince of Persia - fases 7 a 10
- 051 Prince of Persia - fases finais/passw
- 052 Quackshot - cmd/itens/até fase 4
- 053 Quackshot - fase 5 a 9
- 054 Quackshot - fases finais
- 055 Road Rash 2 - cmd/pistas/dicas
- 056 Road Rash 2 - passwords
- 057 Road Rash 3
- 058 Samurai Shodown
- 059 Sonic & Knuckles - até fase 1
- 060 Sonic & Knuckles - fase 2 a 6
- 061 Sonic & Knuckles - fases finais
- 062 Sonic 3 - até fases de bonus
- 063 Sonic 3 - fases normais
- 064 S. Street Fig 2 - cammy/chun li
- 065 S. Street Fig 2 - fei/balrog/bison/zangf
- 066 S. Street Fig 2 - ken/ryu
- 067 S. Street Fig 2 - vega/sagat/hawk/djay
- 068 Tinytoon All Star - futebol/baskt/passw
- 069 Tinytoon All Star - modo/boliche/hiting
- 070 Top Gear 2 - dicas
- 071 Top Gear 2 - passwords
- 072 Virtua Rancing
- 073 World Heroes

DISK
900-0969
GAMES

Por enquanto
só no Estado
de São Paulo,
à partir de 13,06

Disk 900 - 0969

**Após o atendimento,
Disk o código do jogo.**

Para avançar a gravação Disk 1

Para voltar a gravação Disk 2

**Só R\$ 1,20 por minuto !
Interurbanos Grátis !**

Cobrados em sua conta telefonica em até 45 dias. Peça a permissão de seus pais

MEGA 32X
GAME

CHAOTIX

NOVOS COMANDOS

Gráficos 8

Música 7

Jogabilidade 8

Tipo: Aventura

Fabricante: Sega

Memória: ND

Jogadores: 1 ou 2

Fases: 5

Parece que o Mega Drive não é mais suficiente para as aventuras do Sonic: a turma do porco espinho resolveu que o negócio agora é o Mega 32X. Outra coisa: não é o Sonic quem vai lutar contra o Dr. Robotnik, mas sim o invocado Knuckles, que apareceu pela primeira vez em *Sonic Knuckles*. *Chaotix* é um game repleto de novidades. Você pode escolher com qual dos cinco personagens quer jogar: o próprio Knuckles, o tatu Mighty, Espio (uma espécie de camaleão), a abelhinha Charmy ou o crocodilo Vector. Além disso, ainda é possível definir qual vai ser o seu companheiro na aventura. O número de fases também cresceu: são cinco, com cinco estágios cada. Os cenários são bem diversificados, com a mesma velocidade que caracterizava os jogos anteriores.

Uma coisa bem legal neste game é o número de combinações possíveis entre os dois personagens. Cada um possui

um anel que os une através de um campo eletromagnético. Esticando este campo até o máximo (é só segurar o botão B e andar na direção desejada), você pega impulso para chegar até os pontos mais altos das fases. O game pode ser jogado por duas pessoas simultaneamente, desde que haja um mínimo de coordenação. Caso contrário, prepare-se para muita porrada ao vivo entre você e seu amigo.

Knuckles Chaotix possui uma bateria para salvar o jogo, uma vez que o número de fases e estágios é grande. Dá para gravar até três jogos, mas tome cuidado: a primeira opção que aparece (No Save) não permite, como o próprio nome está dizendo, que o jogo seja salvo. Escolha qualquer uma das opções inferiores para não ter problemas deste tipo. Agora é com você: confira algumas dicas para acabar mais fácil com o famigerado Dr. Robotnik.



Se chegar perto do seu companheiro e apertar o botão B, você vai pegá-lo no colo. Coloque o direcional para cima e solte o botão para jogá-lo na próxima plataforma.



Quando estiver próximo de uma parede, salte e pressione o botão C. Desse modo, o personagem vai ficar grudado nela. É possível escalar qualquer parede do game.



Segurando o botão B quando estiver distante do seu amigo, aparecerá a palavra "Hold". Mova o direcional até atingir a distância máxima do campo magnético dos anéis. Soltando B, ambos sairão em alta velocidade.



Segurando o direcional para baixo e apertando o botão C, os dois personagens vão girar rapidamente. Soltando o botão C, eles saem em disparada. No entanto, o truque do "Hold" é mais eficiente.



Quando o personagem estiver pulando, mantenha o botão C pressionado que ele voará; mas por pouco tempo.



AS OPÇÕES



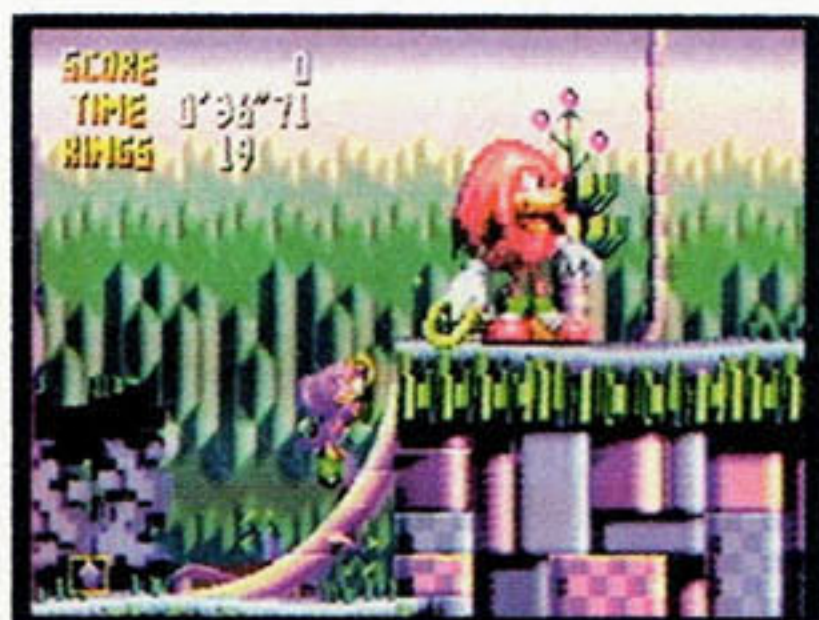
Cada vez que se completa uma fase, o game volta automaticamente para um tipo de base, que tem diversas funções. Uma delas é o mapa, muito útil para escolher a fase. Procure passar para a próxima só depois de acabar com todos os estágios da anterior.



Logo no início de cada fase é possível escolher o amigo que vai te acompanhar na aventura. Ao término de cada uma, pode-se trocar de personagem.



Esta é a tela de seleção de fases. Uma pequena dica: aperte o botão A somente quando a fase anterior à desejada estiver iluminada.



Uma das novidades deste game são os itens para aumentar e encolher. O de aumentar permite que os inimigos sejam derrotados mais facilmente.



Cada personagem tem um movimento específico. O crocodilo dá umas ombradas no ar e a abelhinha é uma beleza para voar. Espio e Mighty são os alpinistas da turma: ótimos para escalar as paredes.

AS FASES



Speed Slider: esta é a fase mais rápida e legal do jogo. Os inimigos também são rápidos e não dá tempo para desviar.



Amazing Arena: antes de completar cada estágio desta fase, será preciso encontrar o inimigo (use o localizador que fica piscando no lado superior da tela). Não acenda as luzes, senão o indicador desaparece.



Techno Tower: aqui há várias imagens do Dr. Robotnick. Quando você entra por detrás delas, há um item importante.



Chaos Ring: Ao completar uma fase com mais de 50 anéis, você pode ir para um estágio extra e tentar pegar o anel do caos (bola azul). Encontre cinco deles e... surpresa!



Botanic Base: nesta fase existem momentos em que não há caminhos. Procure o chão com plataformas diferentes, que desaparecem ao serem pisadas, deixando o caminho livre.



Para derrotar o chefe de **Botanic Base**, há duas estratégias básicas. Quando você estiver no chão, pegue o seu amigo e atire-o para cima, acertando o inimigo. Quando estiver pendurado, basta bater na bolha vermelha para ser arremessado na direção do adversário.



Marina Madness: aqui, você tem dois caminhos. O certo é o de cima, mas antes dê uma olhada no de baixo para encontrar um estágio de bônus.



A fase de bônus é meio traiçoeira. Se você não for rápido ao pegar as placas escrito "UP", pode acabar saindo com menos moedas do que quando entrou.

SATURN

Gráficos 10

Música 9

Jogabilidade 9

Tipo: Side Scrolling

Action

Fabricante: Sega

Memória: ND

Fases: 7

Jogadores: 1

COMANDOS

B: ataque

C: pulo

X: pássaro pega energia ou vida

Y: help

Z: ataque especial do pássaro

A: pássaro solta item

→ →: corre

Astal

Antes de mais nada, *Astal* é um game que arreventa de bonito. Gráficos de arrepiar emolduram uma aventura criativa e muito divertida. Já na abertura, as animações são de tirar o fôlego. Outra coisa que impressiona é a parte sonora, sendo as músicas do final todas cantadas. Enfim, um bom jogo, que utiliza de maneira inteligente os recursos de um sistema de 32 bits. *Astal* é um sujeitinho nervoso e bastante forte (o garoto é capaz de arrancar árvores enormes do chão e mandá-las na cabeça do inimigo!). A história é previsível: você irá passar por sete fases até arrancar uma donzela das mãos do terrível monstro. Mas o óbvio acaba aí, pois a Sega caprichou ao criar os inimigos e situações que o nosso herói tem de enfrentar. Dá até vontade de terminar o jogo várias vezes, pois nunca enjoa. Para facilitar a sua vida, foi criado um pássaro muito estranho, que passa a te acompanhar logo na logo na primeira fase, após matar alguns cristais. Ele vai te ajudar em diversas situações, buscando energia ou vidas, dando dicas (quando aparecer um ponto de exclamação em sua cabeça, aperte Y) e arreventado todos os inimigos da tela. Para realizar esta última tarefa, é preciso que os cristais do pássaro estejam cheios (alguns inimigos deixam essa energia depois de mortos). Agora, dê uma sacada nas fotos, confira as dicas e vá correndo à locadora, pois *Astal* é um game imperdível.

FASE 1



Astal é bem nervoso. É forte o suficiente para carregar árvores enormes e atirá-las nos inimigos.



Cuidado com os morcegos. Quando eles aparecerem, espere abaixado até eles subirem. Só então pule para passar a elevação.



Para acabar com o primeiro chefe, é só pular e dar um socão. A energia dele é o cristal à direita da tela, que diminui conforme você o enche de porradas. Quando ele fica nervoso, manda morceguinhos te atacarem. Fique parado, espere eles chegarem perto e pule. Depois, o monstro perde as asas e vai ficar pulando. Desvie e, assim que ele parar, é só agarrá-lo e jogá-lo longe.

FASE 2



Use os pássaros inimigos para passar pelos precipícios. Basta pular sobre eles segurando o botão C.



Quando o bicho que está te dando carona resolver parar e pensar na vida, use o terremoto (↓ + B). Isso também vai ser útil quando houver energia no alto: você vai ser lançado para cima.



Esta planta vitaminada é o chefe. Primeiro, ela mandará umas flores. Suba nela e mande porrada. Depois, fique esperto, pois a planta mandará apenas pequenas árvores que irão fincar no solo. Arranque algumas, senão elas explodirão e poderão te acertar. Para acabar com o boss, espere a planta abaixar a cabeça (onde já se viu planta com cabeça!) e detone um socão.

FASE 3



Nesta fase, não acerte o inimigo logo de cara. Primeiro apague o fogo (usando o assoprão) e só depois parta para a porrada. O mesmo vale para as labaredas e dragões: use e abuse dos assoprões. Quando encontrar uma pedra enorme, não a jogue fora, pois servirá como "guarda-chuva" para te proteger contra as bolas de fogo expelidas pelo vulcão.



Um dragão de fogo, o chefe da fase, vai te atacar em zoom. Apenas desvie do fogo. Depois, dê um assoprão. Se liga no esqueleto! Jogue-o em cima da cabeça do dragão, que ficará bem loucão quando sua enrgia estiver acabando. Apenas assopre a cabeça (que fica girando para todo lado) e pronto.

ATAQUES ESPECIAIS



Assoprão: ↑ e, quando ele estiver com a barriga cheia, B



Terremoto: ↓ + B



Soco para baixo: C + B

FASE 4



Alguns bichos só morrem com o assoprão. Não pule em cima deles por motivo nenhum do mundo: você vai morrer por causa dos espinhos. Quando chegar neste lugar da foto, você precisará da ajuda do pássaro. Aperte o botão Y e ele vai parar o bloco rosa, deixando você passar sem se danar com os espinhos.



Para matar este chefe, fique sempre parado na frente dele. Se ele não for te atacar, vai pular por cima de você (portanto, não se preocupe). Mas, se ele atacar, levantará os dois chifres e te encherá de porradas. Antes que ele faça isso, aproveite o momento em que os chifres estão levantados e o agarre (botão B).

FASE 6



Logo no começo da fase, você vai encontrar um bicho bem feio que não te ataca. Mesmo assim, fique esperto: passe por baixo, acompanhando o movimento das patas (cuidado, pois ele também faz movimentos para trás). Mais para frente, um outro monstro. Mas o segundo é fácil: apenas as pernas que balançam é que descem. Quando a centopéia começar a andar atrás de você, corra. Ai, um carinha vai começar a soltar raios: pare atrás das pedras para não ser atingido.



O carinha que estava te atacando na subfase anterior é o chefe desta. Ele tem dois ataques. Primeiro, os raios. Fique ligado e pule para o lado oposto. Ai, ele vai mandar bolas de energia: pule todas. Depois, a pedra em que você está vai. Agora, o ataque muda: ele mergulha. Aproveite para pular reto e, assim que ele estiver embaixo, detone um socão. Depois das pedrinhas ele vai para um dos cantos. Vá também (fique ligado na sombra do maldito) para escapar das pedrinhas e atacar.

FASE 5



Use estes pilares grandes para cortar caminho: é só pisar que eles começam a cair. Vá pulando de um para outro. Dê porrada nas estalagmites e estalactites que elas param de encher. Ao encontrar um abismo com estalactites, não pule! Use novamente o pássaro. Aperte Y que ele corta a pedra para você.



Agora, Astal foi aprisionado em um cristal pelo chefe da fase. O jeito é lutar com o pássaro. Quando o bandido estiver parado, arrebente uns "hit combos". Ou seja, chegue perto e detone com o botão B. Quando o monstro virar um furacão, vá desviando por cima (dê dois toques com o direcional para voar mais rápido).

FASE 7



O primeiro ataque do último chefe é um cristal. Pule e dê um soco na cabeça do dragão. Outro ataque é quando ele joga um cristal grande em você. Desvie. Aproveite que vai nascer uma árvore: arranque-a e jogue-a em cima do monstro. Outra coisa: mais para frente ele vai mandar pedras ao invés de árvores.



Quando ele aparecer no mesmo plano, você terá duas opções. Pode dar um pulo e escapar do soco ou agarrar o braço do monstro e dar um contra-golpe.

PLAYSTATION

TWIN BEE

THE PUZZLE GAME

Gráficos 8

Música 8

Jogabilidade 9

Tipo: Puzzle

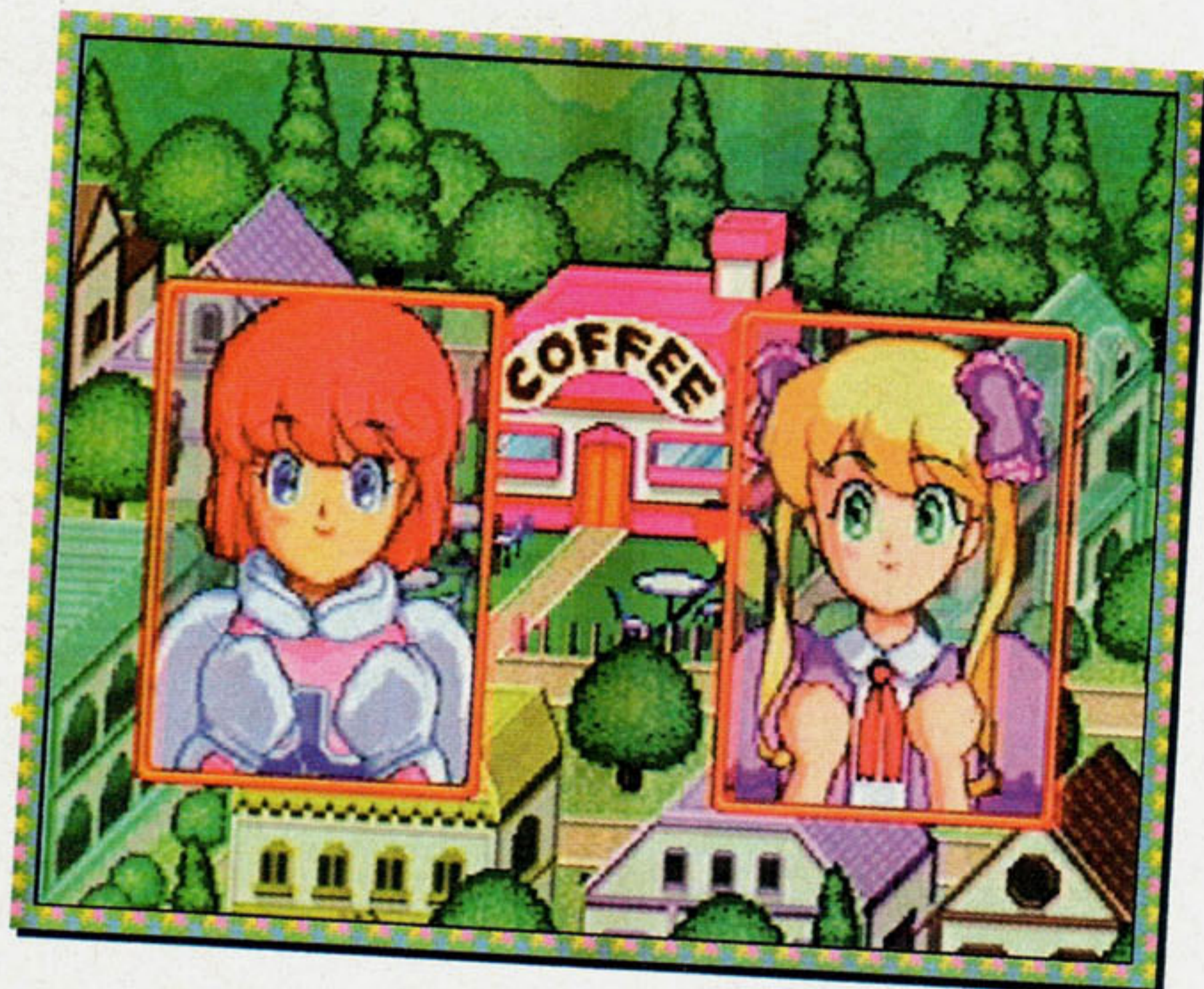
Fabricante: Konami

Memória: ND

Fases: 9

Jogadores: 2

A Konami tem investido pesado no sistema Playstation, lançando uma porrada de jogos, entre eles *Parodius*, um game de beisebol etc. Nenhum ainda com a qualidade de um *Tekken* ou um *To Shi Den*, mas é só esperar que está chegando mais uma montanha de games desta empresa. Este *Twin Bee* é bem parecido com *Puyu Puyu* (encontrado nos arcades, SNES e que a Sega disfaçou como Dr. Robotinick), os dois com com grande influência do antigo e clássico *Tetris*. Você tem que colocar juntos três sinos da mesma cor para que eles desapareçam. Conforme a maneira que você faz isso acontecer, vão surgir obstáculos na tela adversária. São cinco personagens, nove fases e mais os chefes para detonar. Primeiro, você escolhe um dos seis personagens disponíveis, cada um com um esquema diferente para acabar com o adversário. Na tela de opções, dá ainda para escolher o game original, além de construir o seu próprio jogo. Ou seja, esquematizar a melhor maneira de arrebentar com o adversário. E jogando no modo versus, a coisa fica ainda mais divertida: você pode detonar um amigo em menos de 10 segundos. É brincadeira?



Não tente juntar os três sinos da mesma cor logo de cara. Monte um esquema que permita, ao juntar esses três sinos, que os de cima caiam para formar outros três e irem desaparecendo na seqüência. Quanto maior for o número de combinações que você fizer, pior vai ser para o adversário.



Se você tiver paciência e assistir o demo de apresentação, a máquina vai te ensinar a jogar. Como é tudo falado em japonês, fique ligado no modo como vão sendo montados os esquemas.



Escolha dos personagens



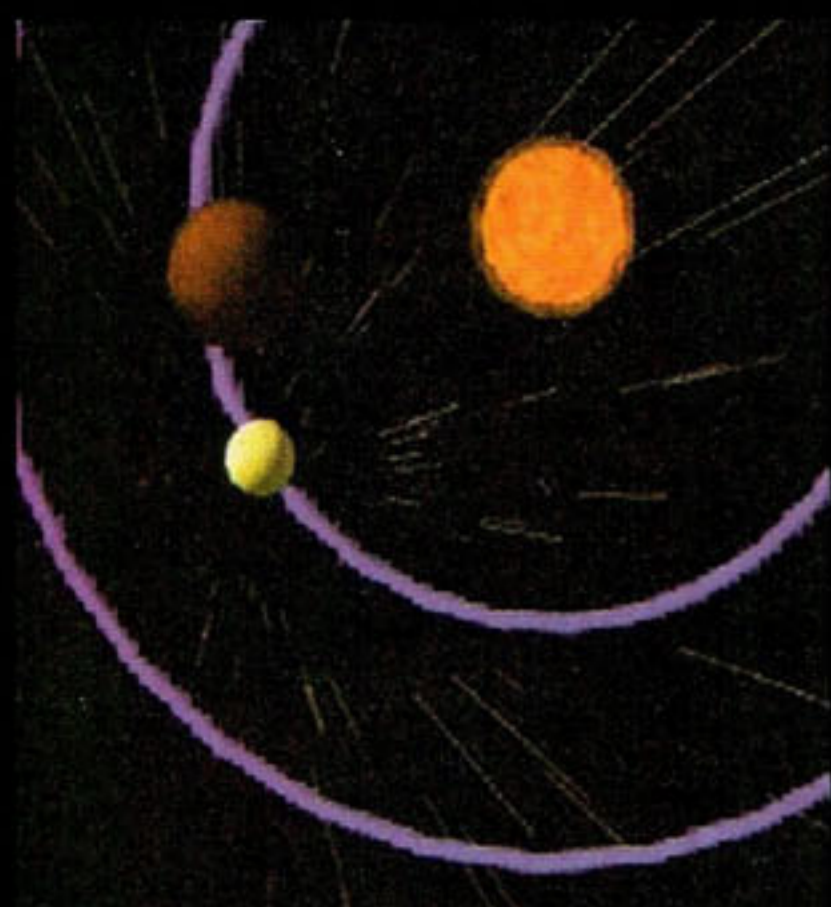
O game que inspirou Twin Bee é também uma opção de jogo.



Os personagens vão fazendo o maior drama no decorrer do game.



STARBLADE



Gráficos 9

Música 8

Jogabilidade 8

Tipo: Tiro

Fabricante: Namco

Memória: ND

Fases: 3 missões

Jogadores: 1

Quem já viu *Star Blade Alfa* nos fliperamas sabe que este é um game de belas imagens, quase que estonteantes. É um jogo de simulação bem famoso, com versões para 3DO e Sega CD. Esta para o 32 bits da Sony está no mesmo padrão dos arcades, só que com uma vantagem para o Playstation: aqui é possível escolher, além das imagens poligonais, também gráficos texturizados. Você controla apenas a mira da

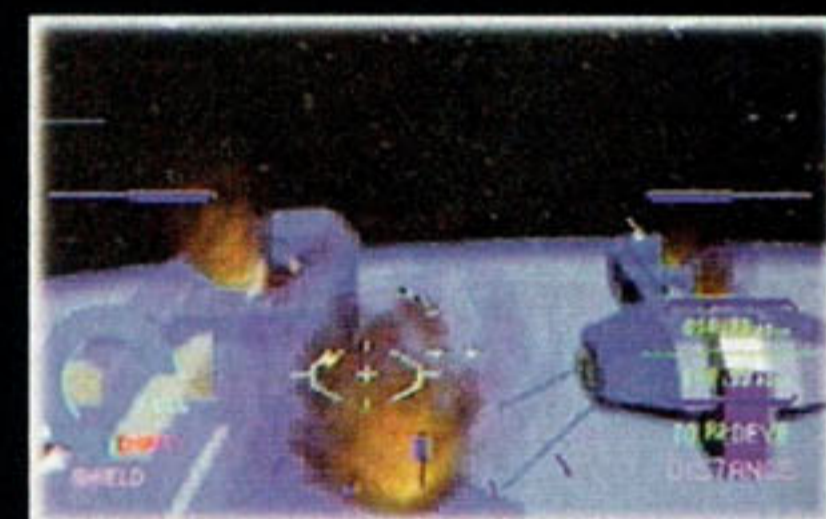
nave, ficando o controle da direção para um piloto automático. Este piloto teoricamente está do seu lado, sem bem que ele, às vezes, escolhe uns caminhos que te deixam em uma situação bem delicada. É o famoso amigo da onça.

De qualquer forma, existe a emoção e sensação de estar dentro de uma batalha espacial tipo *Star Wars*. Os loopings e outras acrobacias da nave são perfeitas e você tem que estar bem atento para não perder as naves inimigas de vista. Com tudo isso, era para ser o melhor jogo de simulação espacial do mercado. Infelizmente, quando você está esquentando, o game acaba. São apenas três fases extremamente curtas. Uma judiação.



Texturizado

No abre, você pode escolher entre imagem texturizada ou poligonais. Saca só a diferença:



Poligonal



Uma viagem alucinante por entre milhares de asteróides é apenas uma das várias imagens bonitas deste game.



Atire nas partes iluminadas das naves grandes para destruí-las.



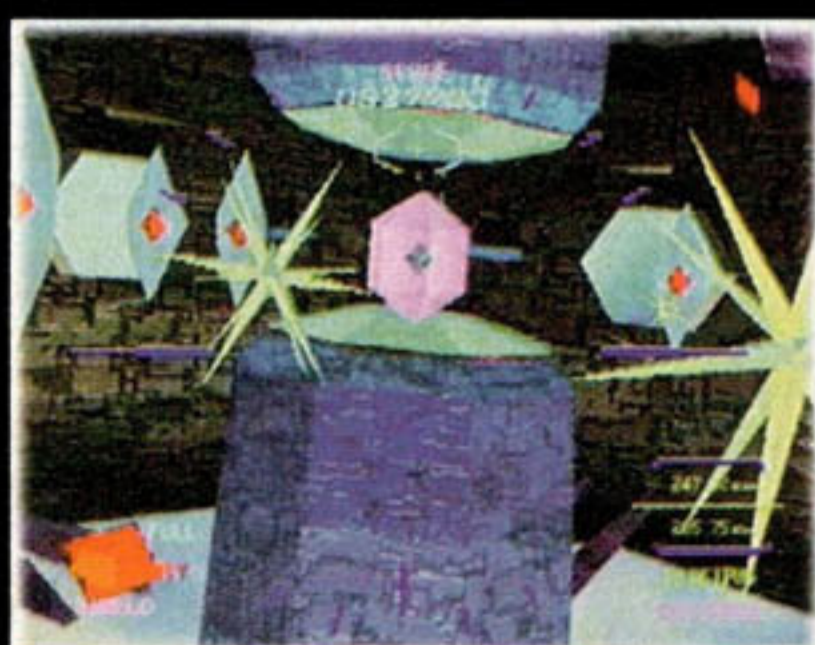
Aperte o cinto que o piloto sumiu (ou então é um cara bem doidão). Dê uma sacada no looping animal da sua nave.



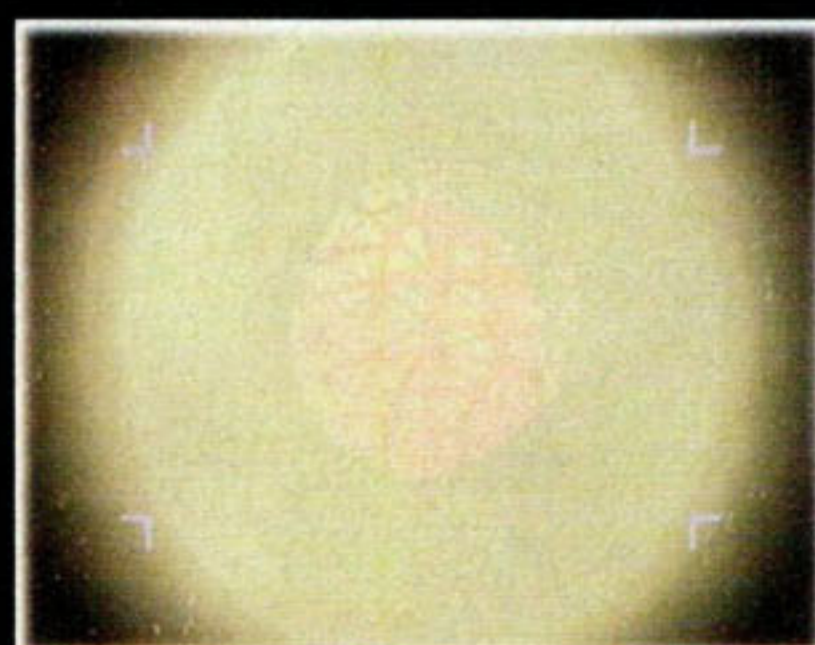
Quando você morre, o continue começa exatamente no lugar em que parou. Além disso, mostra exatamente o quanto você já progrediu e o quanto falta para chegar até o boss.



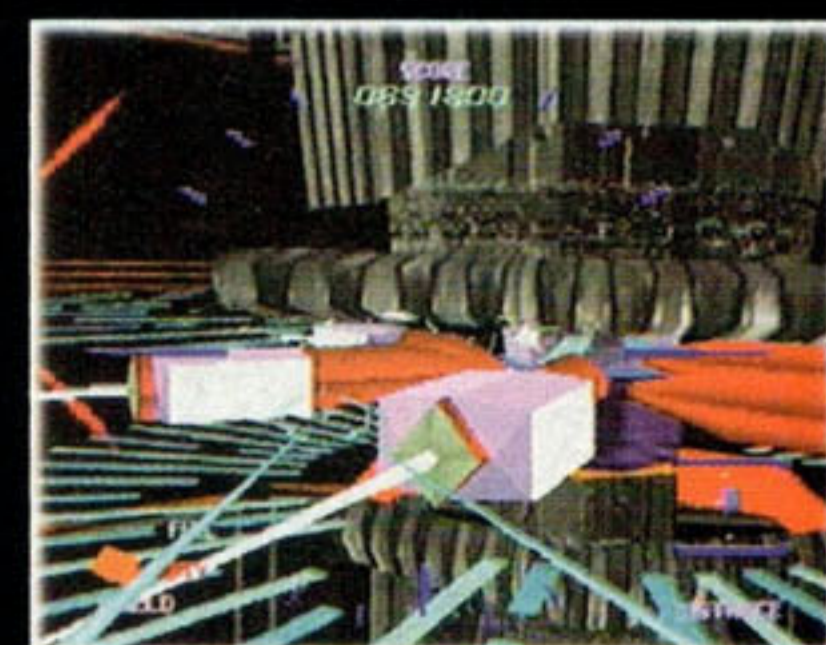
Na superfície do planeta Red Eye, acerte primeiro estas luzes. Se você não fizer isso, elas vão começar a atirar e sua vida vai virar um inferno.



No centro do planeta, você vai ter que detonar os reatores. Tome cuidado com as bolas de espinho.



Terminada a segunda missão, curta a explosão do planeta Red Eyes.



No final do jogo, você deverá destruir o gerador central. Atire nos blocos brancos e vermelhos, sempre tomando cuidado com as bolas de energia.

3DO

Gráficos **9**

Música **9**

Jogabilidade **10**

Tipo: **Aventura**

Fabricante:

Crystal Dynamics

Memória: **ND**

Fases: **5 zonas**

Jogadores: **1**

COMANDOS

Botão A: **língua**

Botão B: **rabada**

Botão C: **pulo**

Botão L: **correr**



Na subfase "DISCO INFERNO" há esta passagem secreta.

BONUS PERFECT



Acertando todos os zumbis, você ganha seis vidas. Agora pode morrer e voltar à fase de bônus, acumulando. O problema é se não conseguir acertar nenhum zumbi!



CEMETERY

Logo de cara, a lagartixa Gex tem que encarar um cemitério. Zumbis, uma espécie de Jason, bruxas e outros monstros vão infernizar a sua

vida. Mas não se preocupe que neste cenário há duas maneiras de acumular quantas vidas você quiser. São quatro fases mais o boss.

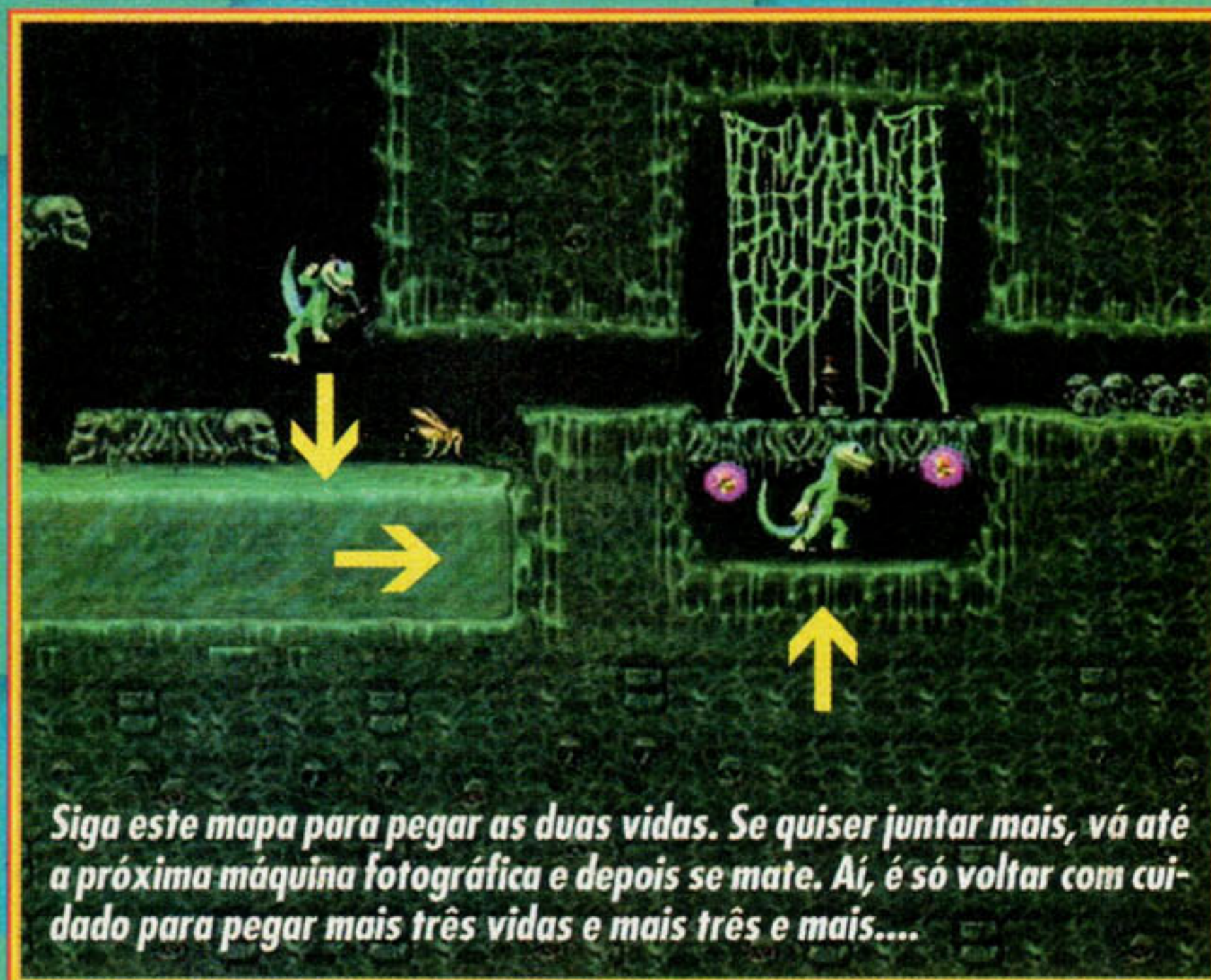
CHEFE SPIN-N-PUKE



A tela não deixa você ficar parado: vai para frente ou para trás, sempre acompanhando o chefe. Por isso, tome cuidado para não ficar preso nas elevações: pule todas. Quando aparecer a menina, pule e ataque com a rabada. Com três rabadas, ela se transforma ...



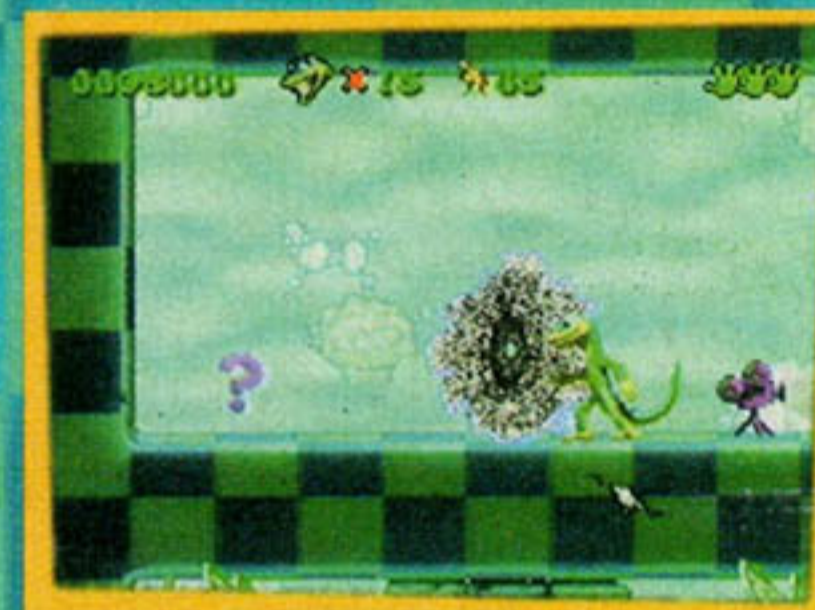
... em uma horrorosa caveira. Nesta forma, ela cospe um troço verde bem nojento. Só se preocupe em atacar com as rabadas, pois vão aparecer itens para repor a sua energia. Mais três rabadas e você ganha o controle remoto para a primeira fase de New Toonland.



Siga este mapa para pegar as duas vidas. Se quiser juntar mais, vá até a próxima máquina fotográfica e depois se mate. Aí, é só voltar com cuidado para pegar mais três vidas e mais três e mais....

NEW TO

GEX vai ter que encontrar a saída de um cenário muito doido. Ao avistar um ponto de exclamação e ouvir um sinalzinho, sai de baixo: pode cair um piano ou uma bigorna na tua cabeça. Além disso, não marque ao pegar carona nos



Aqui, além de mudar o cenário, uma rabada na câmera também vai abrir passagens para pegar vários itens.



Controle os foguetes azuis, indo para a frente ou para a cauda.



Na fase Rock it, quando chegar à terceira plataforma, não suba nos foguetes. Caia direto para encontrar a fase de bônus.

Na edição passada, você curtiu o preview de Gex, um super jogo para 3 DO. E o game já está fazendo o maior estrago: simplesmente não pára nas locadoras. Gráficos super legais, um som de arrasar e uma jogabilidade que há muito tempo não se via em aventuras (pelo menos desde *Donkey Kong Country* para SNES). Agora, como prometemos, apresentamos a estratégia completa para você

detonar os inimigos desta lagartixa bem doidona. Além disso, Gex é um grande humorista. Ele tira o maior barato das musiquinhas do Flipper e do Homem Aranha. Mesmo apanhando, ele não perde a esportiva: imita Rocky Balboa chamando a mulher. E não se esqueça que o game não tem passwords. Por isso, é fundamental que você encontre as fitas de vídeo que estão em uma subfase de cada zona.

ONLAND

foguetes, pois eles explodem quando batem na parede. Ao aparecer vários foguetes juntos, não siga reto, pule de um para outro. E se ficar perdido, procure pelas flechas que indicam o caminho. São quatro fases mais o boss.



Chefe "The Flatulator". Enquanto ele estiver peidando e indo para cima de você no chão, é só pular e desviar. Para isso, fique no canto oposto ao porcão e pule quando escutar o peido. Outra alternativa é ficar pendurado na parede e pular quando perceber que a bigorna vai cair na sua cabeça. Quando ele começar a flutuar, suba até o teto e solte as bigornas (é só dar uma rabada) na cabeça dele. A cada três bigornadas, você tem que voltar ao chão, pois haverá uma energia. Nove bigornadas detonam o peidorrento.

KUNG FUVILLE

Embaixo d'água, Gex vai enfrentar uns caras bem nervosos. Um deles é parecido com o Raiden e outro lembra o Honda do Street Fighter (após noucatear o gordão, pule em sua barriga para tomar impulso e ir mais alto). São três fases mais o boss.



Olhos brilhando, raios saindo pelas mãos... O nosso inimigo lembra bem o Raiden do Mortal Kombat.



Espre a água voltar à cor azul para mergulhar.



Descendo, Gex encontra esta câmera de proteção. Entre e novamente espere a água ficar azul.



Depois de soltar os rabos explosivos, a tartaruga desce ao chão. Dê rabadas nela e vá até a parede esperar por ela. Então vá para o canto oposto. A tartaruga vai ficando cada vez maior até explodir.

JUNGLE ISLE

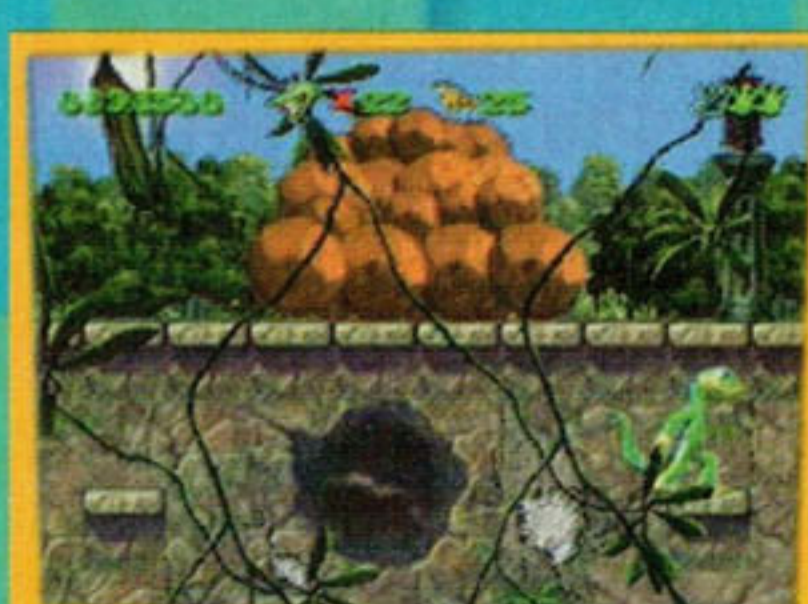
Este é um cenário bem curtinho: são apenas duas fases mais o boss. No entanto, é bonito pacas. Seja na selva ou no templo asteca, Gex enfrenta novos inimigos como piranhas e outras lagartixas travestidas de Indiana Jones. É o maior barato.



O cenário da floresta é de arrepiar. Apesar do tamanho, o gorila não é um grande problema. Cuidado especial você vai ter que tomar é com as piranhas.



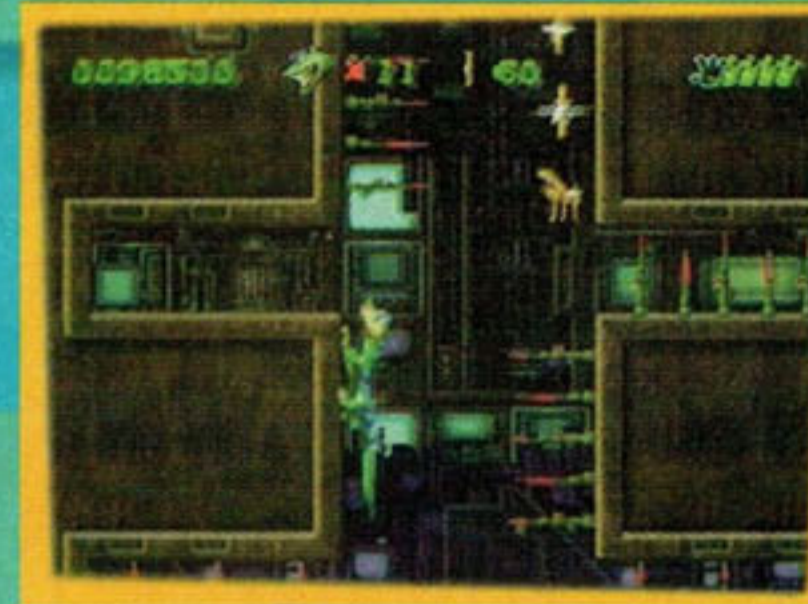
Em Congo Chaos, a tela anda sozinha. Portanto, não marque bobeira e tome cuidado com certos lugares em que o chão desmorona.



Chefe "Jungle Gym". Não tente enfrenta-lo. Você deve apenas fugir dele, pulando de pedra em pedra, até chegar ao topo. Depois, um terremoto vai destruir o bicho.

REZOPOLIS

Depois de passar pelas duas fases de Rezopolis, você enfrentará o último chefe. Te cuida, pois quando Rez nervoso não é brincadeira. Fique esperto para desviar de seus ataques. Não adianta esperar proteção ficando só na parede, porque ele manda bolas de energia caírem do teto.



Aqui, mantenha o diagonal para a direita e aperte o botão de pulo.



Chefe "Rez Lair". O único jeito de detonar Rez é com os ataques especiais. Para isso coma as mosquinhas dos cantos da tela. Quatro ataques e você acaba com Rez.



Assim que Rez começar a rodopiar, passe por baixo para escapar do ataque.



Para pegar a mosquinha que está no canto direito da tela, espere Rez acionar o controle remoto e vá por cima das TVs.

Tipo: Luta

Fabricante: Capcom/

Romstar

Memória: ND

Jogadores: 2

Fases: Indefinidas

CYBERBOTS

FULLMETAL MADNESS

Num futuro distante, robôs tão grandes como prédios serão comuns. Após guerras entre colônias espaciais, esses robôs irão parar nas mãos da polícia, chamada "Earth Corps", ou dos lutadores mercenários do circuito V.A. Esse é o tema de *CyberBots*, ou *Armored Warriors 2* se você preferir (a estratégia de *Armored Warriors* está na VG 45). Há seis pilotos à sua escolha, de cyborgs a crianças selvagens, e outros quatro robôs. Essa é a parte interessante: cada robô possui três versões diferentes, o que dá 12 máquinas para escolher, gerando 72 combinações de luta um-para-um. Outro diferencial é a quantidade de medidores (ou bar-

ras de energia): cinco! Para a energia do robô, força das armas, força nos braços, boost (habilidade em correr e voar) e, finalmente, aquela famosa Power, para os golpes especiais da armadura de combate. Por falar em armas, há algumas "inusitadas", como: redes de energia, minas explosivas, escavadeiras e até sabres de luz. As lutas, nas quais os combos são super valorizados, se passam tanto em florestas, colônias espaciais e centros urbanos como no fundo do mar. *CyberBots: Fullmetal Madness* é, na essência, um *Darkstalkers* robotizado. Se a história se parece com a série de animação japonesa *Gundam*, é mera coincidência.

OS HUMANOS

Jim Saotome: o herói do game, que pretende descobrir a causa da morte de seu pai, um oficial que foi visto pela última vez em uma missão espacial, e punir os responsáveis.

Mary Miyabe: capitã dos Earth Corps, que está atrás de uma prisioneira fugitiva.

Gawaine: capitão da polícia aposentado, atualmente perseguido sem saber porquê.

Santana: comerciante "rasta-fári", especialista em salvamentos e típico encrenqueiro.

Mao & Bao: dupla de irmãos órfãos - cuja história mais se parece com a do *Mowgli* - que lutam dentro de um robô de 30 metros para sobreviver.

Arieta: mistério... só se sabe que a Earth Corps a persegue, ou seja, ela vive fugindo.

OS ROBÔS E SEUS GOLPES

TARANTULA FZ-202

Rising Tornado: → ↓ ↘ + Attack
Back Rising Tornado: ← ↓ ↙ + Attack
Tarantula Stomp: ↓ (2 seg.) ↑ + Attack
Tarantula Slam: ↓ ↘ → + Attack
Air Tarantula Slam: ↓ ↙ ← + Attack
Missile Chaos: ↓ ↙ ← + Attack

STORMSAM BX-04S

Heat Slasher: → ↓ ← + Attack
Wave Laser: ← ↓ ↙ + Attack
Ground Crawler: ↓ ↘ → + Attack

FORDI F2-106

Keen Nail: ↓ ↘ → + Attack
Sunrise Kick: → ↓ ↘ + Attack
Spiral Chain: ← (2 seg.) → + Attack

LIGHTNING RF-009

Sparkle Laser: ↓ ↘ → + Attack
Spike Wheel: ↓ (2 seg.) ↑ + Attack
Lightning Laser: → → + Attack

GULDIN GP-N1

Power Lariat: ↓ ↘ → + Attack
Air Lariat: ↓ ↙ ← + Attack
Swing Kick: → ↓ ↘ + Attack

RIOT BX-07R

Riot Punch: ↓ ↘ → + Attack
Ground Breaker: → ↓ ← + Attack
Riot Strike: → ↓ ↘ + Attack
Devil Claw: ← ↓ ↙ + Attack

CYCLONE GP-D2

Drill Cannon: ↓ ↘ → + Attack
Death Drill: → (2 seg.) ← + Attack
Cyclone Stomp: ↓ + Attack ↑ + Attack
Cyclone Bomb: ↓ ↘ → + Weapon
↓ ↙ ← + Weapon

REPTOS RF-004

Violent Tackle: ← ↓ → + Attack
Satellite Laser: ↓ ↙ ← + Attack
Iron Nail: → ↓ ↘ + Attack
Power Slam: → → + Attack (perto)

KILLER BEE FZ-900J

Killer Drill Alfa: ↓ ↘ → + Attack
Killer Drill Beta: → ↓ ↘ + Attack
Cold Slasher: → ↓ ← + Attack
Evil Eye: → (2 seg.) ← + Attack

WISE GP-V4

Earth Crawler: ↓ ↙ ← + Attack
Power Pounder: ↓ ↘ → + Attack
Giant Swing: ↓ ↙ ← + Attack
Power Butt: → ↓ ↘ + Attack (perto)

BLODIA BX-02

Iron Thruster: ↓ ↙ ← + Attack
Fire Ball: → ↓ ↘ + Attack
Dead End: ← ↓ → + Attack
Power Buster: ↓ ↘ → + Attack 2

JACKAL RF-027

Boomerang Fang: ↓ ↙ ← + Attack
Heat Whip: ↓ ↘ → + Attack
Jackal Stomp: ↓ (2 seg.) ↑ + Attack
Laser Bit: ↓ ↘ → + Weapon
↓ ↙ ← + Weapon



Cada robô pode ser configurado de três maneiras diferentes.



Veja só o que acontece quando você detona o adversário.



Alguns golpes são simplesmente animais.



Os especiais também apavoram.

ATENÇÃO!!

AVISO URGENTE AOS PROFISSIONAIS DO RAMO DE DIVERSÕES ELETRÔNICAS:

encontra-se em funcionamento o inédito sistema de

LOCAÇÃO DE PLACAS

CAPCOM®

Para receber maiores informações ligue para a Romstar do Brasil ou solicite por correio ou fax



OPINIÃO DO NOSSO CLIENTE:

"...Isso é o que o mercado vinha pedindo a muito tempo... Agora ficou muito mais lucrativo trabalhar com os jogos da Capcom..."

Armando P. Ferraz
Locatec Locações
Técnicas Ltda.

VANTAGENS:

- ▶ Custo único independente do rendimento das máquinas.
- ▶ Facilidade para troca de jogos, o que garante que suas máquinas estejam equipadas com os melhores títulos.
- ▶ Garantia de substituição de placas defeituosas em até 48 horas.

ROMSTAR DO BRASIL COML. LTDA.
DEPARTAMENTO DE VENDAS
R. VERGUEIRO, 3057, VILA MARIANA - SÃO PAULO - SP - CEP 04101-300
TEL: (011) 573-0844 - FAX: (011) 573-5578

CAPCOM®

O MELHOR EM ENTRETENIMENTO
ROMSTAR DO BRASIL



ARCADE

Gráficos **9**

Música **9**

Jogabilidade **8**

Tipo: Luta

Fabricante: Midway

Memória: ND

Jogadores: 2

Fases: Indefinidas

VG TIP

Lutando com Cyrax, o ninja cibernético amarelo, tente acertar o Capture Net (teia paralizante) com

← ← + LK

Se o adversário for capturado pela teia, ande em sua direção e detone um gancho. Com o socão, o inimigo vai voar e cair no chão. Prepare uma nova teia e, quando o lutador estiver levantando, será novamente paralizado. Essa dica vale contra o computador em qualquer um dos três níveis de dificuldade.

LEGENDAS

Em *Mortal Kombat 3*, a nomenclatura dos botões é em inglês. Veja o que significa cada uma delas:

LP: Low Punch - Soco Fraco

HP: High Punch - Soco Forte

LK: Low Kick - Chute Fraco

HK: High Kick - Chute Forte

Block: defesa

MK3 foi feito com a colaboração da Playland, (011) 824-9666

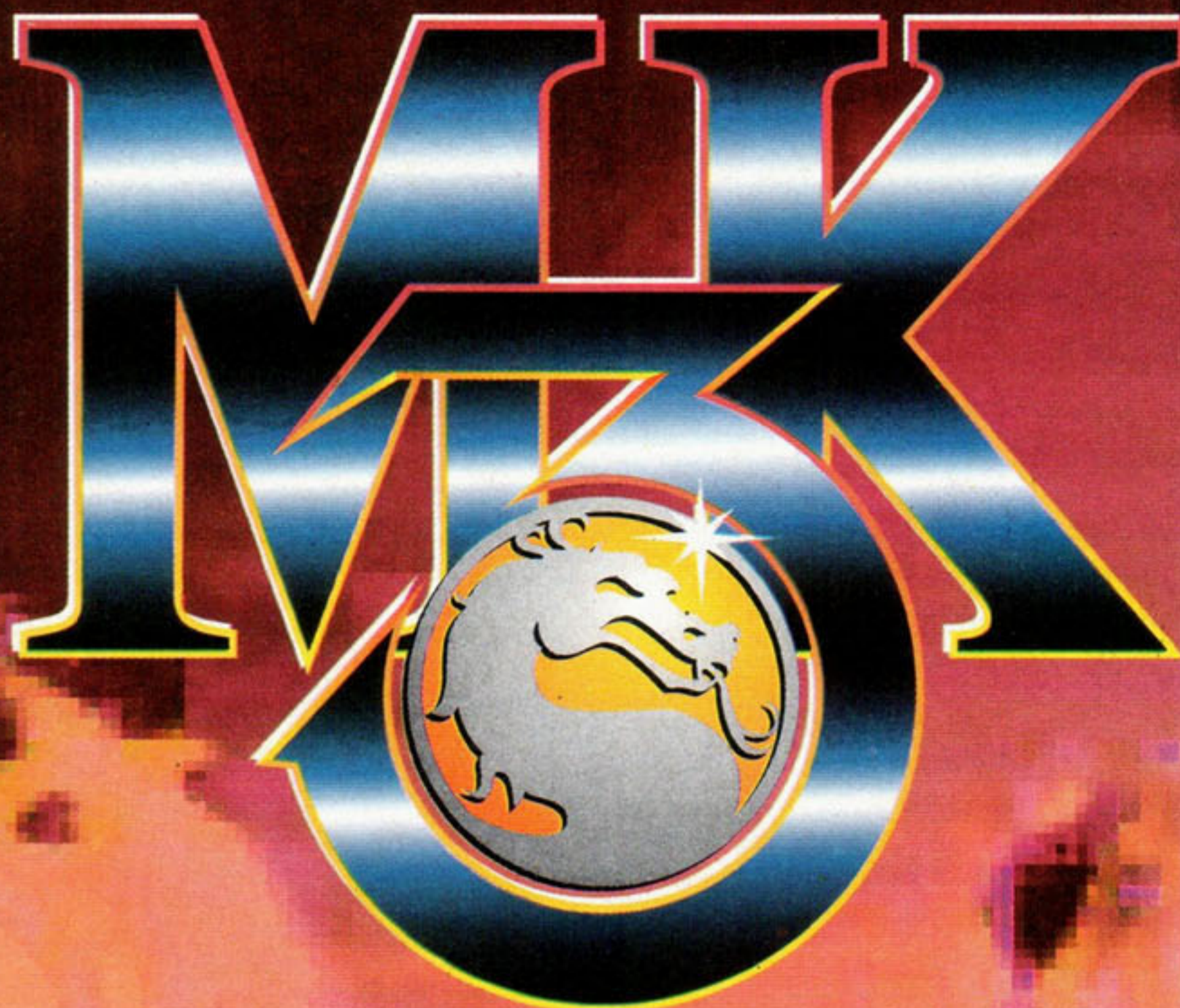
Mortal Kombat 3 mantém a principal característica que fez o sucesso de toda a série: muitos fatalites e sangue para todo lado. Além disso, vai ganhar novos adeptos, já que nesta terceira versão a jogabilidade melhorou bastante. Isto porque foram acrescentados os sistemas de combo e corrida, deixando a luta menos cansativa. Ou seja, a galera que curte mais os games no estilo *Street Fighter* vai poder encarar numa boa o novo *Mortal Kombat*. Mas o pessoal que gosta de apelar para a magia, pode ficar tranquilo: elas estão mais presentes do que nunca. Para completar, a Midway bolou muitos segredos. Durante a tela de escolha dos personagens, aparecem uns quadradinhos com o símbolo do Mortal. De vez em quando, no lugar deste símbolo, surgem as carinhas de lutadores secretos. Além disso, há um tal de Encryption Code que estamos explicando na página ao lado.

No total são 14 personagens: cinco do *Mortal II*, dois do *Mortal I* e sete novos personagens. Kano e Sonya voltaram para o game, mas muitos outros caíram fora, como os famosos Raiden e Scorpion. Para saber mais sobre os personagens e o filme *Mortal Kombat* dê uma olhada na matéria especial do Revistim! Para detonar nas máquinas, confira os principais golpes de MK3.



SHANG TSUNG

Single Magic: ← ← + HP
 Double Magic: ← ← → + HP
 Triple Magic: ← ← → → + HP
 Ground Magic: → ← ← + LK
 Agarrão: → + LP
 Night Wolf Morph: segure Block, ↑ ↑ ↑
 Sindel Morph: ← ↓ ↙ + LK
 Liu Kang Morph: uma volta no direcional
 Sheeva Morph: → ↓ ↘ + LK
 Striker Morph: → → → + HK
 Jax Morph: → → ↓ + LP
 Cyrax Morph: Block 3 vezes
 Sub Zero Morph: → ↓ ↘ + HP



FATALITES

Sangue nunca faltou em *Mortal Kombat*. Os fatalites desta terceira versão continuam chocantes. Tripas voando pela tela, adversários esmagados, carinha explodindo, cabeças cortadas e tudo o que fez de *Mortal* um grande sucesso estão presentes. Confira alguns fatalites e aguarde mais nas próximas edições.

SHEEVA

→ → → → + LP

SEKTOR

← ← ← + HK (à distância de um pulo do adversário)

SONYA

↓ ↓ ↓ → + LK (à distância de um pulo do adversário)

→ → ↓ + HP

KANO

→ → → + LP (perto do adversário)

→ → → + HK (à distância de um pulo do adversário)

NIGHTWOLF

↓ → → + HK (perto do adversário)



JAX

Ground Slam: segure 3 seg. LK e solte
 Fire Missile: ← → + HP
 Dash Punch: → → + HK
 Gotcha: → → + LP
 Multiple Throw: → + HP, depois do primeiro agarrão, fique alternando (← e →) o direcional com HP juntos.
 Air Throw: Block



SINDEL

Fireball: → → + LP
 Float: ← ← → + HK, para voltar ao chão aperte Block
 Air Magic: durante o pulo ou a levitação faça ↓ ↘ → + LK
 Agarrão: → + LP

MUDANÇAS

ESCOLHA DE DIFICULDADE

Escolhido o lutador, aparecem três colunas em que estão escritos os níveis de dificuldade (que você opta mudando o direcional). Beginner é o nível fácil, mas o jogo fica mais curto e o último chefe é o Motaro. Normal é o nível intermediário, tem mais adversários que o nível Beginner e o último chefe é o Shao Khan. Expert é o mais difícil, você luta contra todos os personagens e os dois chefes, Motaro e Shao Khan.



COMBO SYSTEM

Seguindo a tendência dos jogos de luta, MK 3 também entrou na onda dos combos. Agora, além das combinações de magia e golpe, como já existia, dá para fazer combos a partir de golpes normais. Com a Sheeva, por exemplo, é só apertar soco forte, soco forte, soco fraco e soco forte na seqüência.

RUN BUTTON

Com este botão acionado, os lutadores ganham a capacidade de correr durante as batalhas. Esse tipo de movimento torna as lutas mais dinâmicas e aumenta as opções de jogadas.

ENCRYPTION CODE

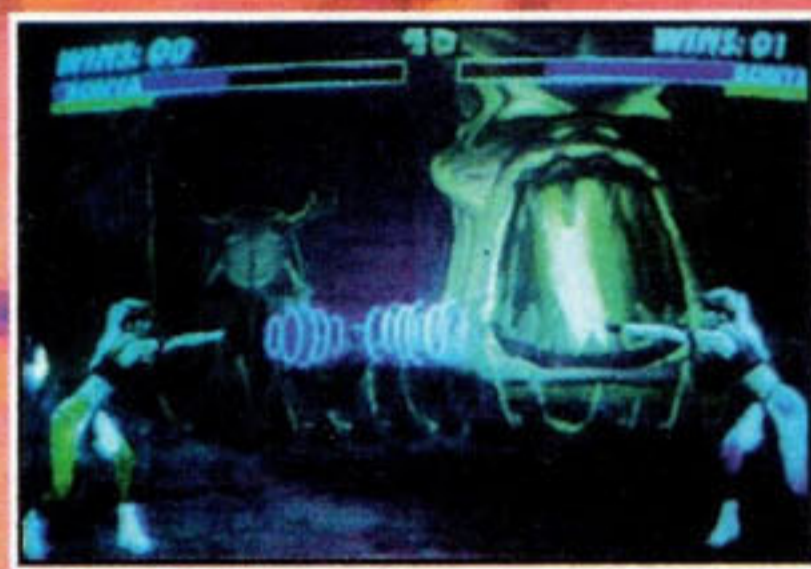
Lutando no modo versus, depois que escolher seu personagem, vão aparecer três quadrados com símbolos para cada lutador. Você pode fazer várias combinações com estes símbolos, muda-os através dos botões. Para primeiro quadrado, você aperta LP. O segundo você muda com block e o terceiro com LK. Veja o que dá para fazer com estes símbolos:

- *Lutar sem agarrão:*
MK3, Dragon e Dragon nos quadrados dos dois lutadores.
- *Começar o jogo com a metade da energia:*
Shao Kahn, Shao Kahn e Shao Kahn.
- *Luta sem defesa:*
Yin Yang, Yin Yang e Yin Yang nos quadrados dos dois lutadores.
- *Luta com a tela escura, só mostrando a energia:*
Dragon, Dragon e MK3 nos quadrados dos dois lutadores.



SEKTOR

Front Missile: → → + LP
Homing Missile: ↓ ← ← + HP
Teleport: → → + LK
Agarrão: → + LP



SONIA

Air Punch: → ← + HP
Magic Rings: ↓ ↘ → + LP
Leg Throw: ↓ + LP e Block
Bicycle Kick: ← ← ↓ + HK



NIGHT WOLF

Magic Arrow: ↓ ← ← + LP
Shield: ← ← ← + HK
Upper Cut: ↓ ↘ → + HP
Shadow Dash: → → + LK



KUNG LAO

Hat Throw: ← → + LP
Teleport: ↓ ↑
Air Kick: durante o pulo coloque ↓ + HK
Agarrão: → + LP



KABAL

Energy Ball: ← ← + HP. Pode ser feito durante o pulo.
Speed Dash: ← → + LK
Agarrão: → + LP



SHEEVA

Teleport: ↓ ↑
Magic Bolt: ↓ ↘ → + HP
Minelayer: ← ↓ ← + HK
Agarrão: → + LP



CYRAX

Teleport: → → ↓ + Block
Granade: ↓ ↓ ← + HP
Capture Net: ← ← + LK
Agarrão: → + LP



SUB ZERO

Front Ice: ↓ ↘ → + LP
Upper Ice: ↓ ↘ → + HP
Ice Statue: ↓ ← ← + LP
Slide: ↓ + LP, Block, LK
Agarrão: → + LP



KANO

Magic Sword: ↓ ← ← + HP
Upper Sword: ↓ ↘ → + HP
Ball Attack: segure 3 segundos LK e solte
Air Throw: Block
Agarrão: ↓ ↘ → + LP



STRYKER

High Bomb: ↓ ← ← + HP
Low Bomb: ↓ ← ← + LP
Baton Attack: → ← + LP
Baton Throw: → → + HK
Agarrão: → + HK



LIU KANG

High Fireball: → → + HP, pode ser feito durante o pulo
Low Fireball: → → + LP
Dragon Kick: → → + HK
Bicycle Kick: LK por 5 seg. e solte

ARCADE

Gráficos 10

Música 10

Jogabilidade 10

Tipo: Luta

Fabricante: SNK

Memória: 266 Megabits

Fases: Indefinidas

Jogadores: 2

ALEXANDRE MURATA

Com 266 megabits de memória e muita pancadaria, está de volta uma das séries de maior sucesso entre os games de luta, simultaneamente nos Arcades e Neo Geo CD. *Fatal Fury 3* fecha o tempo e detona em todos os aspectos: gráficos, som e, principalmente, jogabilidade. De cara, dá para sacar várias inovações e, jogando mais a fundo, esbarramos em várias surpresas... O cenário é Hong Kong, especificamente South Town. Participam da aventura os irmãos Bogard (Terry e Andy), o lutador de kickbox Joe Higashi e a estonteante Mai Shiranni. Está de volta também o velho camarada Geese Howard, o cabeça da Dark Organization. E para completar, entram em cena cinco novos personagens: Blue Mary, Bob Wilson, Hon Fu, Sokaku Machizuki e Franco Basch. Ou seja, você escolhe entre 10 lutadores e acompanha a história de cada um durante o jogo.

O game, contudo, está voltado para um público mais experiente. Certos movimentos, como golpes e magias, precisam ser exatos, exigindo habilidade com o joystick. A estratégia de *Fatal Fury 3* também está mais complexa: agora, você pode se esquivar através de dois planos: frontal e de fundo. Outro destaque são os combos, mais eficientes e destruidores. Confira as principais mudanças, as novidades e aprenda todos os golpes e magias.

FATAL FURY 3

ROAD TO THE FINAL VICTORY

A S N O V

QUERSWAY MOVE

É o sistema de esquiva através dos planos frontais e de fundo. Desvie de ataques e magias e volte automaticamente para o plano central.

Foreground Dodge: A + B

Background Dodge: B + C



QUERSWAY ATTACK

Durante a esquiva nos planos secundários, você pode retornar ao plano original atacando. Aperte os botões A, B, C ou D em qualquer um dos planos. Para contra-atacar, use A + B no plano frontal e B + C no plano de fundo.



FIGHTING LEVEL

Após o final de cada round, você confere sua posição no ranking. Quanto maior a pontuação e mais rápido detonar o oponente, maior será seu nível.

A variação vai de E a S (E, D, C, A, AA, AAA e S).





NAS VERSÕES NEO GEO CD E
CARTUCHO, HÁ A OPÇÃO DE
DIÁLOGOS EM PORTUGUÊS!

IDADES COMBOS

Cada lutador possui uma seqüência de ataques. Terry, por exemplo, usa o comando A, A → + C. Isso vai criar uma combinação de socos muito eficiente.



Attack Avoider: → + A durante a defesa.
Esquiva com ataque.



Quick Sway: Um toque no direcional (↘).
Esquiva simples de golpes (não funciona com magia).



Dash: →, →. Corrida para frente.
Back Dash: ←, ←. Pulo rápido para trás.



Small Jump: Um toque (↑). Cada lutador ganha dois tipos de pulo: o tradicional e o pequeno (small jump).



Air Defense: Defesa de golpes e magias durante o pulo.
Direcional ←.



TERRY BOGARD

Burning Knuckle: ↓ ↙ ← + A ou B
Power Dunk: → ↓ ↘ + B ou D
Crack Shot: ↓ ↙ ← ↖ + B ou D
Power Wave: ↓ ↘ → + A ou C
Bust Through: → + C
Back Spinkick: → + D
Upper: ↙ + C



ANDY BOGARD

Zan Ei Ken: ↙ → + A ou C
Shiranui Spider Squeeze: c ↓ ↑ + D
Shiranui Spirit Crunch: durante o pulo,
↓ ↘ → + D
Sho Ryu Dan: → ↓ ↘ + A ou C
Hi Sho Ken: ↓ ↙ ← + A ou C
Thigh Cruncher: → + C
Shower of Kicks: → + D



JOE HIGASHI

Slash Kick: ↙ → + B ou C
Golden Heel Blast: ↓ ↙ ← + B ou C
Tiger Kick: ↓ ↘ → ↗ + B ou D
Hurricane Upper:
↙ ↙ ↓ ↘ → + A ou C
The Joe Special: → + C
Knees of Lucifer: → + D
Sliding: ↘ + D
Bat Attack: ← + D
Vertical Upper: ← + C



MAI SHIRANUI

Kacho Sen: ↓ ↘ → + A ou C
Ryu Enbu: ↓ ↙ ← + A ou B
Sun Flash Flamenco: ↓ ↓ + ABC
Deadly Ninja Bees:
↙ ↙ ↓ ↘ → + C
Musasabi Mai: durante o pulo,
↓ + BC ou CD
Windmill Breaker: → + D
Cherry Blossom Wilter: durante o pulo,
↙ ou ↓ ou ↘ + C
Dragon Disco Drubber: ← + D



ARCADE

GEESE HOWARD

- Reppu Ken: ↓ ↘ → + C
- Double Reppu Ken: ↓ ↘ → + C
- Knockdown Blow: ← ↙ ↓ ↘ → + B ou D
- Mars Masher: c ← → + B ou D
- Shippu Ken: durante o pulo, ↓ ↙ ← + A ou C
- Anvil Bash: ↘ + C
- Mauling Tiger Crunch: ← + C
- "See the Clouds" Toss: ↗ + C
- Fatal Blow Bopper, durante o Mauling Tiger Crunch: C
- Fatal Squeeze Fury: durante o "See the Clouds" Toss: C
- Clamp of the Tiger: → + D
- Lightning Flash Kick Twirl: ← + D



- Bull's Horn: c ↓ ↑ B ou D
- Rolling Turtle: AC ou BD
- Wild Wolf: c ← → B ou D
- Falcon Flail: → + D
- Sliding Head Butt: → + C
- J. Under Kick: durante o pulo, ↘ + D

BOB WILSON



BLUE MARY

- Spin Fall: ↓ ↘ → ↗ + A
- M. Spider: ↓ ↘ → ↗ + C
- Vretical Arrow: → ↓ ↘ + B
- M. Snatcher: → ↓ ↘ + D
- Spraight Slicer: c ← → + B
- M. Club Crunch: c ← → + D
- Head Throw: ↘ + D
- Back Drop: durante a esquivas, gire o direcional uma vez + C
- Achilles' Hold: durante o Head Throw, D
- Face Lock: durante o Back Drop, C
- Step Roller: → + D



FRANCO BASH

- Double Kong: ↓ ↙ ← + A ou C
- Waving Blow: ← ↙ ↓ ↘ → + A ou C
- Power Bicycle: ↓ ↘ → + B ou D
- Sand Buster: → + C
- Back Tornado: → + D

HON FU

- Nine Dragons Drubbing: durante a defesa, → + B ou D
- Sky of Fire Hoogie: → ↓ ↘ + A ou C
- Heavenly Lightning Lumper: ↓ ↙ ← ↖ + B ou D
- Earthly Lightning Lumper: c ← → + B ou D
- Back Flip: ← + C
- Buddhist Bopper: ← + D
- Jump on Stamper: → + D



SOKAKU MOCHIZUKI

- Makibishi Masher: ↓ ↘ → + A
- Evil One Bop: ← ↙ ↓ ↘ → + C
- Flames of Doom: ↓ ↙ ← + B
- Wild Monkey Slash: ↓ ↙ → + D
- Possession Blast: → ← → + D
- Dance of Demons: aperte D repetidamente
- Toss to Hades: ← + C
- No Way Out Crush: ← + D
- Deadly Heaven Blast: durante o pulo, ↙ ou ↓ ou ↘ + C
- Gates of Hell: durante o No Way Out Crash, aperte D
- Capper Staff Noggin Masher: ↙ + C



MEGASOFT

Rua Barão de Itapetininga 297-sala 44
Cep: 01042-001 Centro São Paulo SP
a 20 m do Metrô Republica
214-0289 231-2367 214-2650

TOP 7-ADVENTURE

- 1-Sam & Max Hit The Road 7 HD
- 2-Alone in the Dark 2 9 HD
- 3-Day of The Tentacle 6 HD
- 4-Gabriel Knight 11 HD
- 5-Kyrandia 2 8 HD
- 6-Beneth a Steel Sky 6 HD
- 7-Quest for Glory IV 9 HD



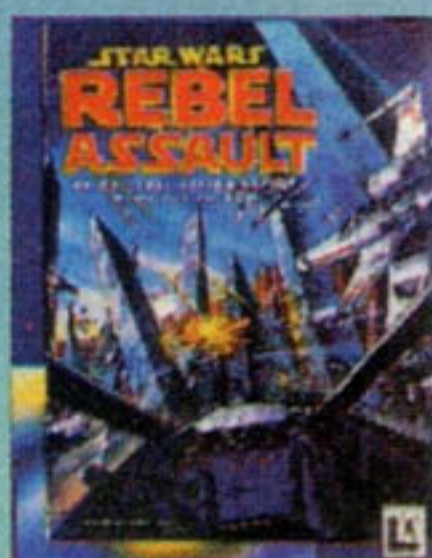
TOP 7-ESTRATÉGIA

- 1-War Lords 2 2 HD
- 2-Sim City 2000 3 HD
- 3-Dune II 4 HD
- 4-Out Post 7 HD
- 5-U.F.O. 3 HD
- 6-Syndicate 5 HD
- 7-Battle Bugs 3 HD



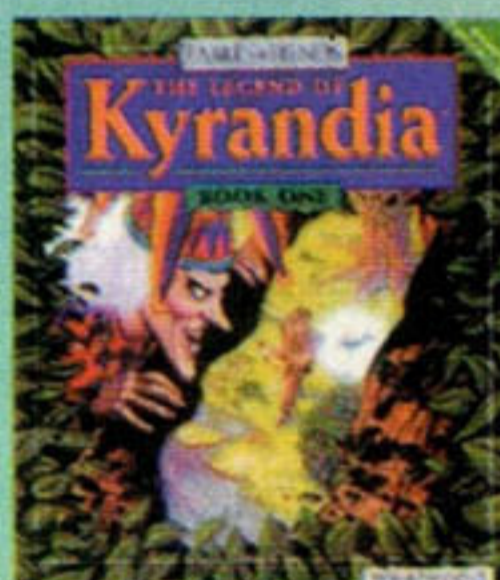
TOP 7-ARCADE

- 1-Mortal Kombat II 8 HD
- 2-Rise of the Robots 14 HD
- 3-Lemings III 4 HD
- 4-Mortal Kombat I 3 HD
- 5-Street Fighter II 3 HD
- 6-One Must Fall 5 HD
- 7-Prince of Persia II 4 HD



TOP 7-SIMULADORES

- 1-Nascar Racing 6 HD
- 2-Indy Car Racing 3 HD
- 3-Armored Fist 4 HD
- 4-Comanche 3 HD
- 5-F-14 Fleet Defender 4 HD
- 6-World Circuit 3 HD
- 7-Flight Wing 8 HD



TOP 7-R.P.G.

- 1-Lands of Lore 8 HD
- 2-Arena: The Elder Scrolls 8 HD
- 3-Ravenloft 7 HD
- 4-Hex 2 HD
- 5-Companions of Xanth 4 HD
- 6-Ultima VIII Pagan 8 HD
- 7-Dark Sun 5 HD

TOP 7-AÇÃO

- 1-Heretic 5 HD
- 2-Descent 5 HD
- 3-Cyclones 5 HD
- 4-Virtuoso Elite 7 HD
- 5-Quarantine 5 HD
- 6-Aladdin 2 HD
- 7-Lion King 3 HD

TOP 7-ESPACIAL

- 1-Tie Fighter 5 HD
- 2-Delta V 6 HD
- 3-Space Federation 3 HD
- 4-Wing Commander II 8 HD
- 5-W.C. Privateer 6 HD
- 6-XWing 5 HD
- 7-W.C. Armada 7 HD

TOP 7-ESPORTES

- 1-Fifa Soccer 3 HD
- 2-Hard Ball IV 10 HD
- 3-International Tennis 4 HD
- 4-Links 386 Pro 4 HD
- 5-NHL Hockey 4 HD
- 6-Jordan in Flight 3 HD
- 7-Planet Football 4 HD

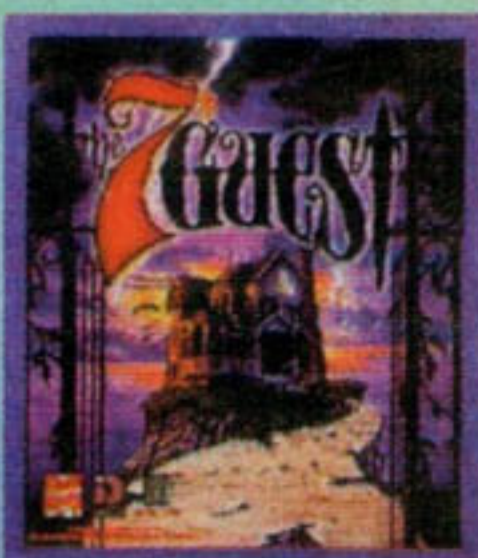
P R O M O Ç Ã O

MULTIMEDIA - CD ROM

PRODUTO

- Blown Away 37,00
- Cassinos 42,00
- Cinermania 95 40,00
- Creature Shok 48,00
- Desktop Pythonizer 31,00
- Education for Children 30,00
- Encarta 95 40,00
- Gadget 35,00
- King's Quest VII 52,00
- Knight's of Xentar 39,00
- Litil Divil 38,00
- Macmillan / Allie's Activity kit 33,00
- Myst 40,00
- Neurodancer 30,00
- Cyclomania 35,00
- Mortal Kombat II 45,00

VALOR



- Passport Music Time 37,00
- Police Quest IV 33,00
- Read with Me 1 & 2 32,00
- Rebel Assault 38,00
- Simon the Sorcerer 32,00
- Space Pirates 38,00
- The 7th Guest 38,00
- The Journeyman Project Turbo 38,00
- The Maddams Family 42,00
- The Ultimate Robot 43,00
- Theme Park 33,00
- Under a Killing Moon 60,00
- War Planes / Armored Fist 40,00
- Wing Commander III 65,00
- Wrath of the Gods 39,00
- Hell 52,00
- Magic Carpet / Rise of the Robots 45,00

NES

Gráficos 7

Música 7

Jogabilidade 8

Tipo: Aventura

Fabricante: Kemco

Memória: 4 Megabits

Fases: 5

Jogadores: 1

COMANDOS

A: pula

B: atira bexigas

Durante o pulo,

segurar **B:** flutua

B + ↓: deixa a bexiga

no chão. Pulando em

cima dela, você ganha

um super impulso.

ON THE TITLE SCREEN

PLEASE ENTER

↑ ↓ ← → ○ ×

Com este código é possível deixar o jogo mais difícil.

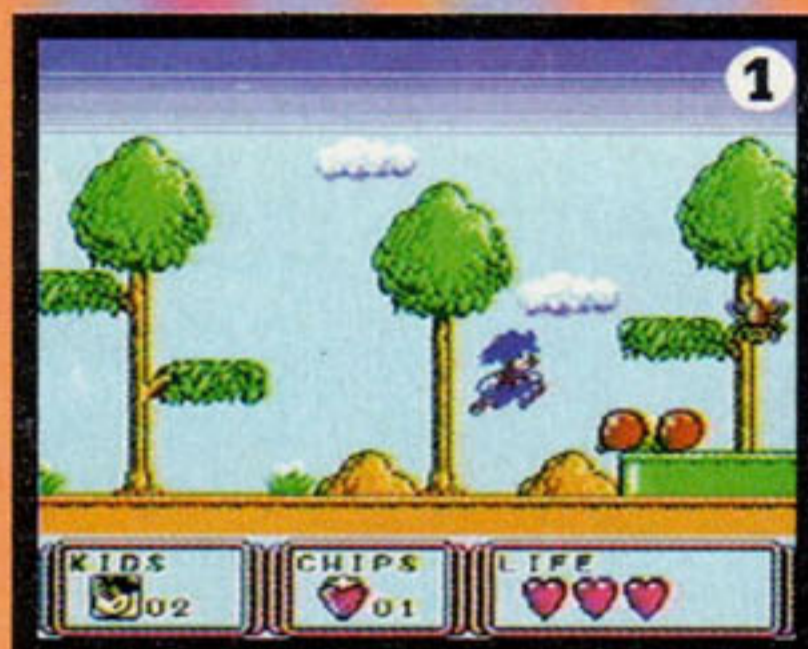


Na fase de bônus, acerte o grande coração, que é o item mais valioso.

Kid Klown



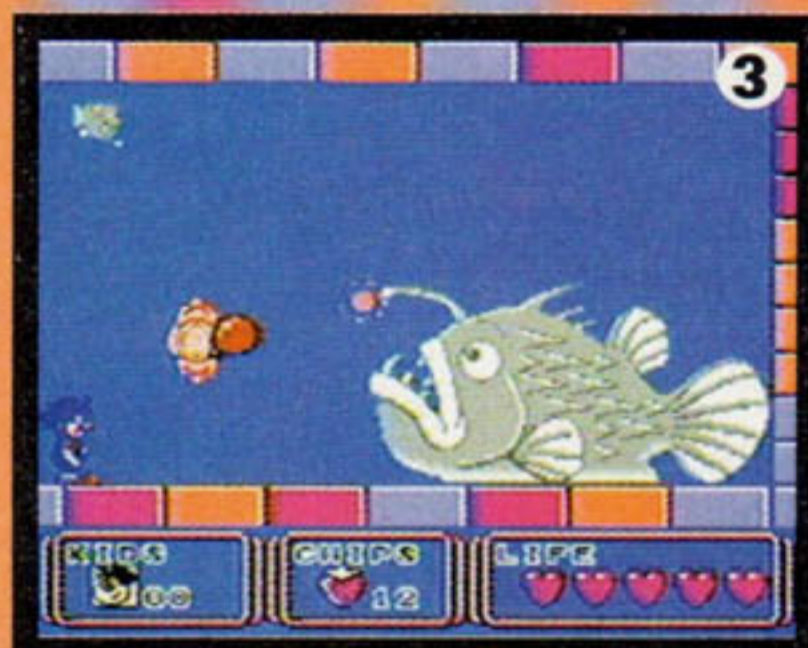
Night Mayor World



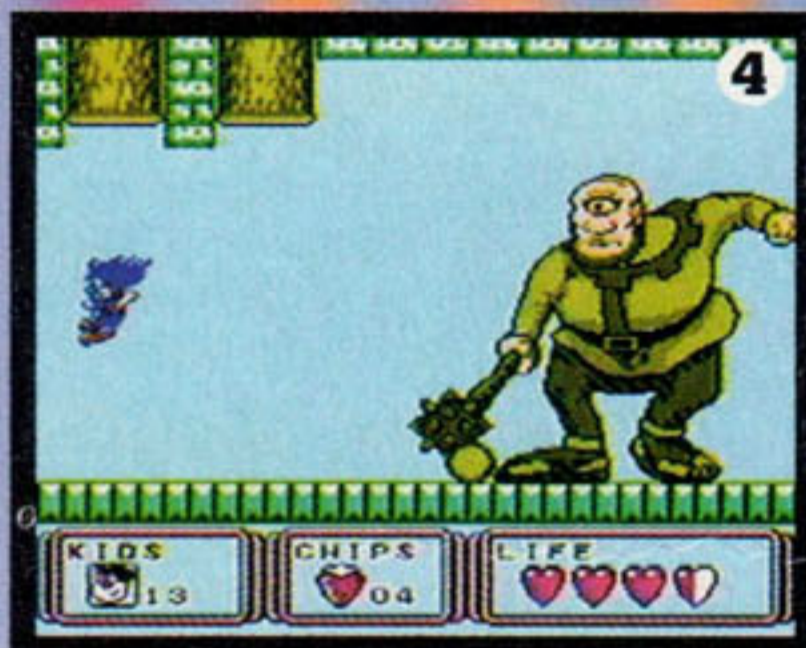
1 Antes de começar o jogo para valer, você brinca nesta fase de introdução.



2 Este é o chefe da primeira fase. Desvie das penas que ele joga e, quando o pássaro descer para o mergulho, ataque e abaixe-se.



3 Para matar o peixe (o chefe da segunda fase) é só ficar no canto esquerdo, pulando e atirando em sua antena. Não se preocupe com os peixinhos que saem de sua boca, pois com este movimento você os acerta. Quando destruir a antena, continue atirando que o boss vai logo para o outro mundo.



4 Chefe da terceira fase: quando o gigante abaixar a clava é o momento certo para atirar. Tome cuidado com os pilares que descem em cima de você (é fácil ver quando isso vai acontecer) e com a bolinha que vai de um lado a outro.



6 Pule e acerte a cabeça do quinto chefe. Não se preocupe com os cogumelos, pois tiram pouca energia. Só tome cuidado com a cauda do bicho.



7 Para matar esta fera, fique no canto e atire na cabeça quando ele não estiver batendo as asas.

Com tantos jogos e sistemas novos, os de 8 bits ainda mostram que são capazes de divertir. No *Kid Klown*, você controla um simpático palhaço que viaja com a família. No meio do caminho, aparece um malvado mago. Primeiro, ele pede sua ajuda. Mas, alertado por seus pais, Kid descobre as verdadeiras intenções do bruxo. Então, cheio de raiva, o maligno sequestra sua família. Sua missão será salvá-la das mãos do terrível inimigo. Como arma, você só pode contar com as bexigas para detonar os pentelhos: flutue sobre os buracos e consiga impulso extra. Importante também é coletar os morangos que aparecem durante as fases: eles equivalem a um tiro na tela de bônus (o item mais valioso que você pega é o grande coração que aumenta o medidor de energia). Apesar de simples (tanto na parte gráfica como na facilidade do game), *Kid Klown* tem um bom número de inimigos e não decepciona.



5 Olha como é simpático o chefe da quarta fase. É só esperar para ver em qual dos lados o monstro vai aparecer e acabar com ele.



8 O mágico fica parado no meio da tela soltando bolinhas de energia. Mesmo assim, fique embaixo dele atirando sem parar. Quando ele ficar trocando de lado, vá para o canto oposto, atirando na diagonal. Se estiver no meio, desvie. Assim que sobrar só a cabeça, desvie e atire.

LKC NA SEXTA...

...no sábado

...na terça

...todos os dias da semana!

Se você procura os bonés mais transados, as camisetas mais legais e agora os patins mais radicais pode passar em qualquer loja da LKC SPORTS e sair de lá vestindo tudo que existe de mais novo no mercado esportivo.

Todas as lojas estão repletas de produtos que você vai adorar.

Não erre mais a cesta, acertando na LKC SPORTS.

LKC SPORTS

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS

Rua Mateus José, 1233 - Vila Maria - SP

Fone: (011) 954-9418 Fax: (011) 954-8392

LKC SÃO PAULO - TATUAPÉ

R. Apucarana, 1209 - F: (011) 217-3933

LKC SÃO PAULO - MOOCA

R. Oratório, 1240 - F: (011) 264-6734

LKC SÃO PAULO - BROOKLYN

R. Guararapes, 204 - F: (011) 535-4981

LKC SÃO CAETANO DO SUL - SP

R. Amazonas, 898, - F: (011) 441-4192

LKC MOGI DAS CRUZES - SP

R. Otto Unger, 158 - F: (011) 469-9125

LKC GUARATINGUETÁ - SP

R. São Francisco, 97 - F: (012) 532-1929

LKC TIJUCA - RJ

R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204 - F: (021) 204-0033/0044

LKC PETRÓPOLIS - RJ

Estrada União e Indústria, 10035 - F: (024) 222-3390

LKC POUSO ALEGRE - MG

P. A. Shopping, 4º piso - F: (035) 421-4198

LKC BRASÍLIA - DF

SCLN 210 - Bloco C - loja 33 - F: (061) 273-9083

LKC BELÉM - PA

Av. Gov. José Malcher, 1677 - F: (091) 222-4190/1414 FAX

LKC SALVADOR - BA

R. Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-5171

LKC FORTALEZA - CE

Av. Eng. Santana Jr., 2828 - F: (085) 234-6763/2545

LKC CAXIAS DO SUL - RS

R. Pinheiro Machado, 1407 - F: (054) 223-1793

LKC FLORIANÓPOLIS - SC

R. Salvador Di Bernardi, 207 - F: (048) 241-0800

SEJA VOCÊ TAMBÉM UM
FRANQUEADO LKC SPORTS
NA SUA CIDADE



PATINS EXCLUSIVO LKC

MASTER SYSTEM

Gráficos 9

Música 7

Jogabilidade 7

Tipo: Aventura

Fabricante: Virgin

Memória: ND

Fases: 11

Jogadores: 1

COMANDOS

1: pulo

2: ataque (rugido)

pulo + ↓:

cai com as garras

→ + ↓ : cambalhota



O simpático Simba, personagem principal de *O Rei Leão*,

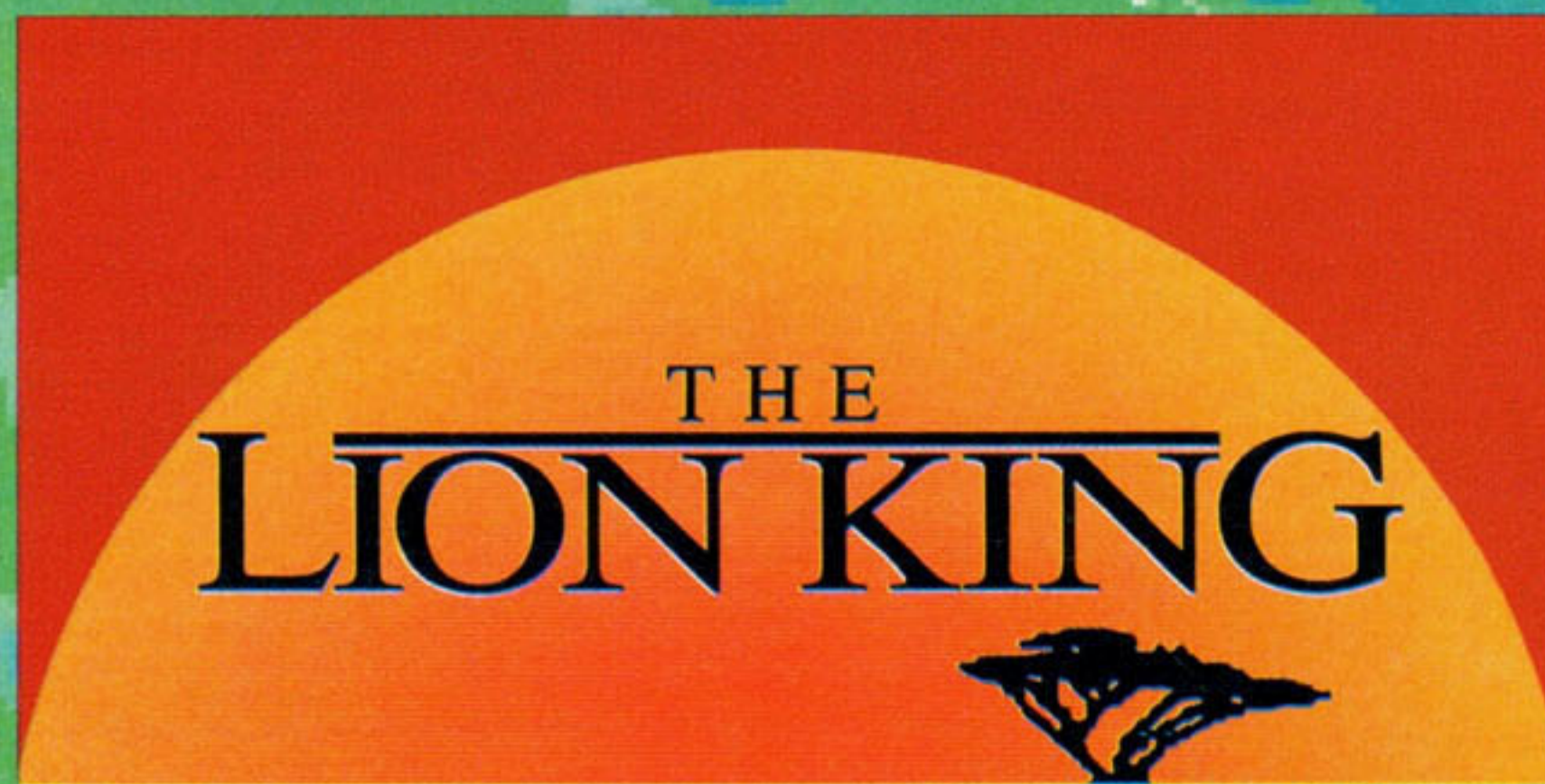
estorou nos cinemas. Também no videogame, fez sucesso tanto no SNES como no Mega Drive. Agora, a turma do Master System já pode curtir as aventuras do leãozinho que foge de casa quando o pai é assassinado e volta quando adulto, para lutar por seu trono. O game não mudou muito nessa versão para Master, mas como as possibilidades de um 8 bits são limitadas, ficou um pouco repetitivo. Em compensação, o cuidado com os gráficos merece um destaque especial: o jogo está lindo. Por isso, apesar da pouca variedade de ação, o game não enjoa. É diversão para todas as idades.

FASE DE BÔNUS

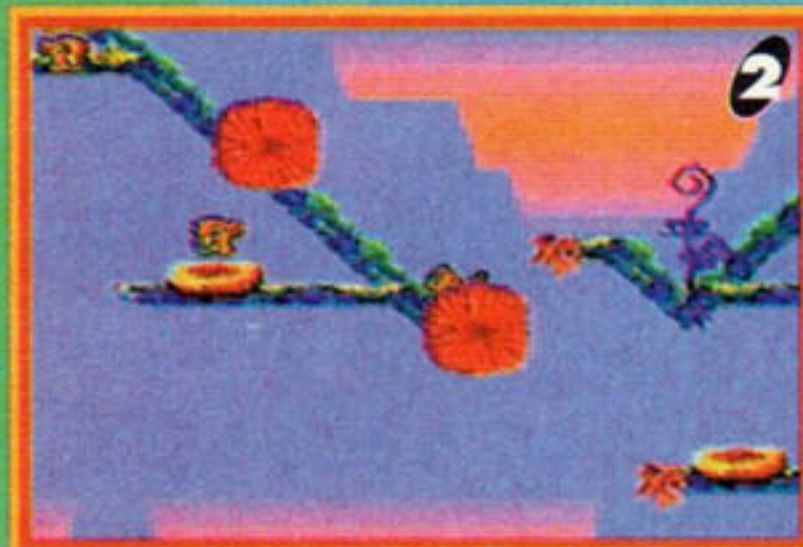


Coma todos os ovos que puder e desvie dos espinhos que caem da árvore.

Cada dez ovos valem uma vida.



THE MANE EVENT



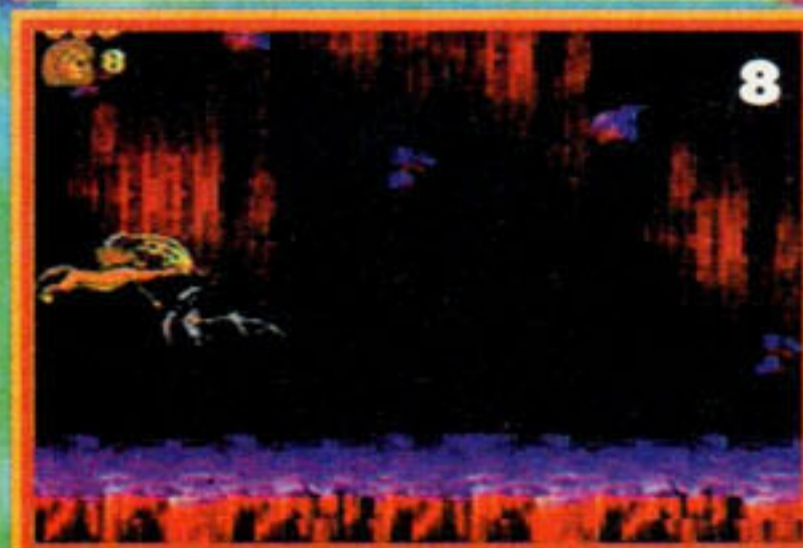
Logo no começo da fase, pendure-se no rabo do hipopótamo, suba, dê um rugido na direção do macaco (que vai mudar de lado) e siga em frente até achar uma vida.

EXILE



Esta fase é bem parecida com a primeira. A principal diferença fica por conta das pedras que descem rolando para arrebentar o leãozinho. Saia correndo e, assim que aparecer uma brecha, pare. A pedra irá passar por cima de Simba.

BE PREPARED



Aqui não há desafios. Somente tome cuidado com os morcegos e os buracos que aparecem na sua frente.

ELEPHANT GRAVEYARD



Esta fase não apresenta muitos problemas, mas tome cuidado com os abismos. Para passar ao outro lado, pendure-se nos ganchos que estão na parte superior da tela.

HAKUMA MATATA



Para matar as aranhas é só rugir. Role para passar pela teia. Para acabar com o macacão: fique no canto direito da tela atacando.

HYENA LAIR'S



Aqui a história é simples: vá em frente detonando ou desviando das hienas.

THE PRIDELANDS



O alimento de Simba são os insetos. Para atacar, dê um rugido e depois pule em cima do inimigo. O chefe da primeira fase é uma hiena. Fique desviando de seus ataques até ela se cansar. Ai, pule em cima dela com as garras.

THE STAMPEDE



Aqui é só subir nas pedras para desviar dos bisões. Quando as plataformas estiverem bem separadas, espere pela seqüência: um bisão e depois mais três. Assim que o último passar, vá pelo chão.

SIMBA'S DESTINY



Simba cresceu e ficou adulto. Azar das hienas. Seu novo ataque (botão 2) são as garras, apesar de ele continuar rugindo. Quando aparecer o macacão, o esquema é o mesmo da fase anterior.

RETURN TO PRIDE ROCK



Encurrele Scar no canto esquerdo. Depois, pule junto com o bandido e dê uma patada no ar. Pronto: ele foi para o buraco, literalmente.



DICAS DESTA EDIÇÃO

SNES

Super Return of Jedi
Top Gear 2
GP-1 Part II
Samurai Shodown

MEGA DRIVE

Shaq-Fu
Robocop Vs. Terminator
EarthWorm Jim
Castlevania
Streets of Rage 3
Aero the AcroBat 2
Splatterhouse 3

3DO

Return Fire
Need for Speed
Super Wing Commander

SEGA CD

Earthworm Jim
Rebel Assault

NEO GEO CD

Samurai Shodown II

ARCADE

Fatal Fury 3

RETURN FIRE

3DO

QUALQUER FASE

Vá para a tela de seleção de mapas, coloque o **direcional para cima e dê o código WOLF.**

Com isso você irá para onde quiser..

SAMURAI SHODOWN II

NEO GEO

JOGUE COMO KUROKO

No modo para dois jogadores, faça o código nos dois controles:

↑ ↓ ← ↑ ↓ e → + A

Esse truque também vale para o cartucho.

FATAL FURY 3

ARCADE

ESPECIAIS

Hon Fu: ↓ ← ← ← → + BD

Franco: → ↘ ↓ ← ← + CD

Sokaku: ↓ ↘ → ↘ ↓ + CD

Bob: ↓ ↓ ↓ + BCD

Blue: c ← ↓ ↘ → ↗ + BD

Terry: ↓ ← ← ↓ ↘ → + CD

Andy: c ↓ ↘ → + CD

Joe: → ← ← ↓ ↘ → + CD

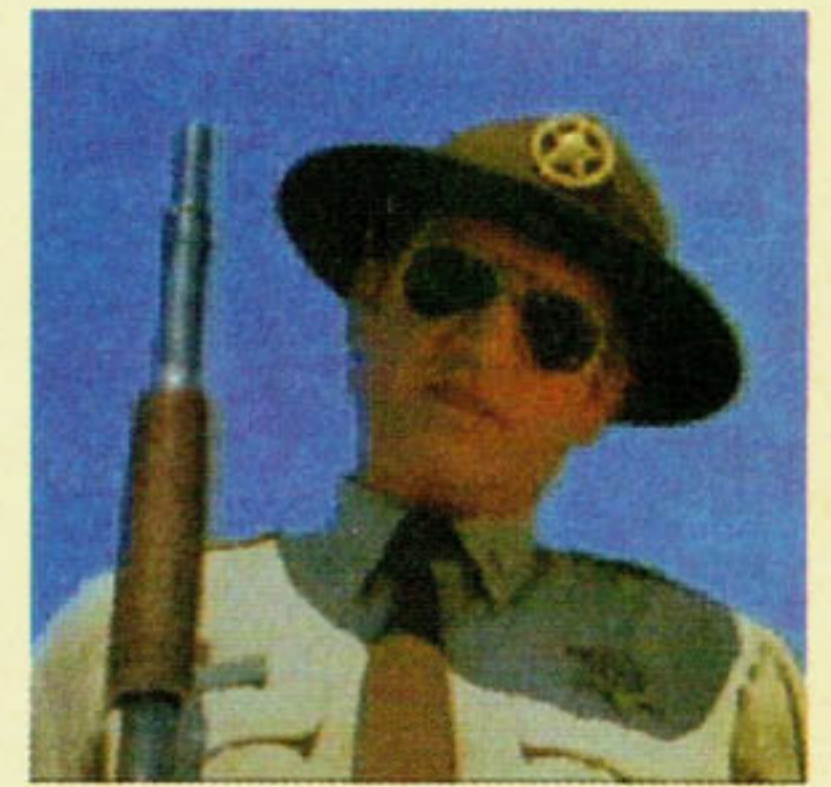
May: → ← → + CD

Geese: ← → ↘ ↓ ← ← ↘ + CD

OBs: Com o mesmo comando do especial e usando os botões BC, os personagens apenas ameaçam dar o golpe especial: isso pode ser uma boa estratégia para enganar o adversário.

A letra "c" antes de um golpe significa que você deve carregar o movimento por pelo menos 2 segundos. Por exemplo, c ← é igual a colocar o joystick na diagonal para trás durante dois segundos.

NEED FOR SPEED



VEJA A EQUIPE

Espera os créditos começarem a aparecer após o final da corrida, e aperte

ReL

Mande um abraço para a galera.

SUPER WING COMMANDER

INVENCIBILIDADE

Primeiramente, você deve entrar na tela de Debug, do seguinte modo: no "Lounge", com o controle 1, aperte

X, B, B, C, C, A, A

Depois,

LeR

simultaneamente,

mais Start.

Para ficar "contra tudo e contra todos", entre no System Flags Menu, e dê "falso" para Killable e Bangable.

Aperte os cintos!

Se você é daqueles feras que além de debulharem os games descobrem passwords e dicas especiais, mande uma carta para VGTIPS: R. ALICE DE CASTRO, 60, VILA MARIANA CEP 04015-903 SÃO PAULO, SP.

PASSWORDS**1 - AUSTRALIA**

2GYXMMGM PTKCPLLCB

PCB8BCWB CWBCDLDTV

2 - MALAYSIA

2MG6MM6M PTKCPLTCB

4FC8DD4B DBBGGWBMX

3 - JAPAN

2SG6MM6M PTKCPL2DX

JHDWDFLB FWBHJ4JRX

4 - SPAIN

2XG6MM6M PTKCPL9F5

2KFLGFLB HBBJMBZWT

5 - AUSTRIA

2LJ7MM6M PTKCPMDHP

JLOGJFWB HBBPQLWC9

6 - GERMANY

25J7MM6M PTKCPMPJY

OPO8MF4B HBBRSW3HT

7 - NETHERLANDS

2928MM6M PTKCPMXKZ

BQ1OPGWB HBBXU4KLH

8 - ITALY

3C36MM6M PTKCPM5L7

RR24Q6WB JWB1YBGSH

9 - FRANCE

3H3GMM6M PTKCPPBPQ

8T3RRHBB LBBLOLWXO

10 - GREAT BRITAIN

3M3GMM6M PTKCPPJQO

RVLLTHBB PBB42WOKB

11 - CZECH

3S3GMM6M PTKCPPRRG

8W5GVJLB PBB845BQZ

12 - USA

3X3GMM6M PTKCPPOS1

JYPBWJ4B RBB87CJVR

13 - ARGENTINA

313GMM6M PTKCPP8S9

RZP8W11B TWCB9MZZR

Rodrigo Ohashi
São Paulo, SP**SAMURAI SHODOWN****JOGUE COM AMAKUSA**

É simples. Depois do logo Takara, faça:

L, A, X, R, R, X, A, L, È,

mais

X, R, A e L, simultaneamente.

Agora, arrase os adversários!

Bruno da Silva Nascimento
Salvador, BA.**SUPER RETURN OF JEDI****PASSWORDS****02ª fase - BGFSMH****12ª fase - ZKQHQD****03ª fase - JVPLHP****13ª fase - WCBMKS****04ª fase - VDLBGG****14ª fase - KXVZZD****05ª fase - MKYXVN****15ª fase - BWHPHZ****06ª fase - LBRHFR****16ª fase - MKZYDP****07ª fase - GPTDZC****17ª fase - KHWKCB****08ª fase - DDDQYZ****18ª fase - PPNNZY****09ª fase - TLVHFT****19ª fase - CJQKMX****10ª fase - NVBJJH****20ª fase - TXQLTM****11ª fase - GRMJYX**Equipe A.J.E.
Rio de Janeiro, RJ.**TOP GEAR 2****GRANA NA ÚLTIMA FASE**Para conseguir ficar com 150.000 em dinheiro,
faça o seguinte:Primeiro, entre no Country, depois fique apertando o
direcional para baixo até aparecer a pista dos
Estados Unidos. Aperte o botão B e dê Start na tela
de Passwords. Com isso, você vai para a tela de
apresentação. Lá escolha Continue e aperte Start.Quando o jogo começar, dê Start e L+R
simultaneamente para cancelar.Depois disso, repita as primeiras operações (até a
tela de Passwords). Agora você poderá escolher a
corrida, com 150.000 de grana para envenenar sua
caranga na última fase!Áureo Hayashida
Palmeira das Missões, RS.

GOLPES

SHAQ

Shaq-uikin: → ← → A

Inferno Kick: ↓ → C

KAORI

Energy Bomb: ← ↓ → B

Cyclone: ↓ ← C

Cat's Claw: ↓ ← B

NEZU

Time Vault: → ← ↓ A

Eno Blast: ↓ ← → C

Eno Flip: ↓ ← C

SETT RA

Mummy Wrap: → ↓ ← B

Wedge Charge: → ↓ → A

Cosmic Missile: ↓ ← C

BEAST

Spitfire: ↓ → B

Sonic Roar: → ↓ ← → C

Thermal Blast: ↓ ← B

DIESEL

Crate Crusher: ← ↓ ← B

Dockside Dagger: ← → B

MEPHIS

Lightning Arc: → ↓ ← C

Lightning Jaws: ↓ → B

Burning Touch: ↓ ← B

LEOTSU

Blast Kai: ↓ ← → B

Bo Kai: ↓ → C

VOODOO

Eagle Claw: ← ↓ → B

Earthquake: → ↓ → A

COLONEL

Heavy Metal: ↓ → ← B

Bionic Burst: ↓ → B

AUROK

Spiked Cannonball:

pulo e B

Boomerang: ← → B

Ball and Pain: → ↓ ← C

RAJAH

Thunder Clap: → ↓ → B

Sword Shockwave:

← ↓ ← B

SPLATTERHOUSE 3

PASSWORDS

2ª fase - REISOR

3ª fase - ETLBUD

4ª fase - TEKROH

5ª fase - RUATNC

6ª fase - PHENIX

Rodrigo de Oliveira Vieira
Rio de Janeiro, RJ.

EARTHWORM JIM

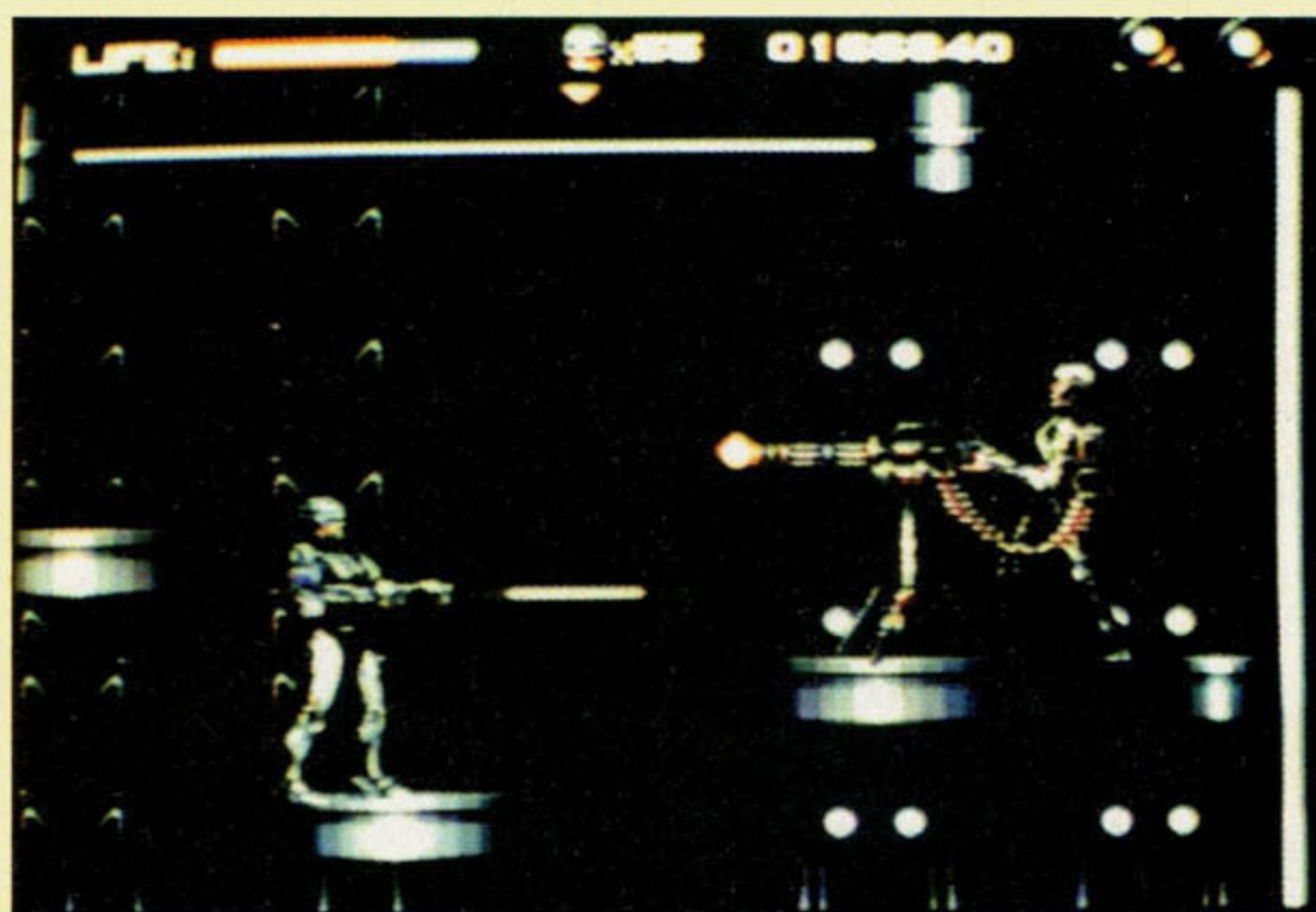
TELA DE DEBUG

Essa é fácil! Pause a qualquer momento do jogo e faça a sequência no controle 1:

←, A, B, B, A, →, A, B, B, A

Após ser chamado de trapaceiro ("Cheater"), você poderá tornar-se invencível, entre outras coisas.

ROBOCOP VS. TERMINATOR



11 VIDAS!

Durante a primeira fase, pause e dê o comando:

A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A,

A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, B.

Depois, suba no prédio mais alto. Lá existem dois soldados e uma arma. Com ela, mate os caras, vá para a esquerda e pule bem do cantinho no último andar do prédio. Haverá uma plataforma, que te "sugará" para uma sala com 11 vidas.

Felipe Alves de Souza Maia,
Campina Grande - PB

STREETS OF RAGE 3

COMO PEGAR O CANGURU

Na tela de apresentação, aperte B, Start e ↑

Lázaro Cesar Resende
Belo Horizonte, MG.

AERO THE ACROBAT 2

MUDAR DE FASES

Na tela de Options, fazer o Sound Test na sequência:

8, 4, 19 e 71

respectivamente, apertando A para ouvir as músicas.

Se fizer certo, aparecerá uma faixa sobre a tela. Então, retorne ao jogo. A qualquer momento, aperte Start mais o direcional para baixo, A e C.

Pode escolher sua fase!

Equipe A.J.E.
Rio de Janeiro, RJ.

PASSWORD PARA A ÚLTIMA FASE



Machado - Machado - Vazio - Jóia

Vazio - Asa - Vazio - Jóia

Vazio - Machado - Asa - Jóia

Asa - Machado - Vazio - Vazio

Rodrigo de Oliveira Vieira
Rio de Janeiro, RJ.

REBEL ASSAULT

PASSWORDS (PARA O MODO NORMAL)

02ª fase - BOTHAN

03ª fase - HERGLIC

04ª fase - LEENI

05ª fase - THRAWN

06ª fase - LWYLL

07ª fase - MAZZIC

08ª fase - JULPA

09ª fase - MORRT

10ª fase - MUFTAK

11ª fase - RASKAR

12ª fase - JHOFF

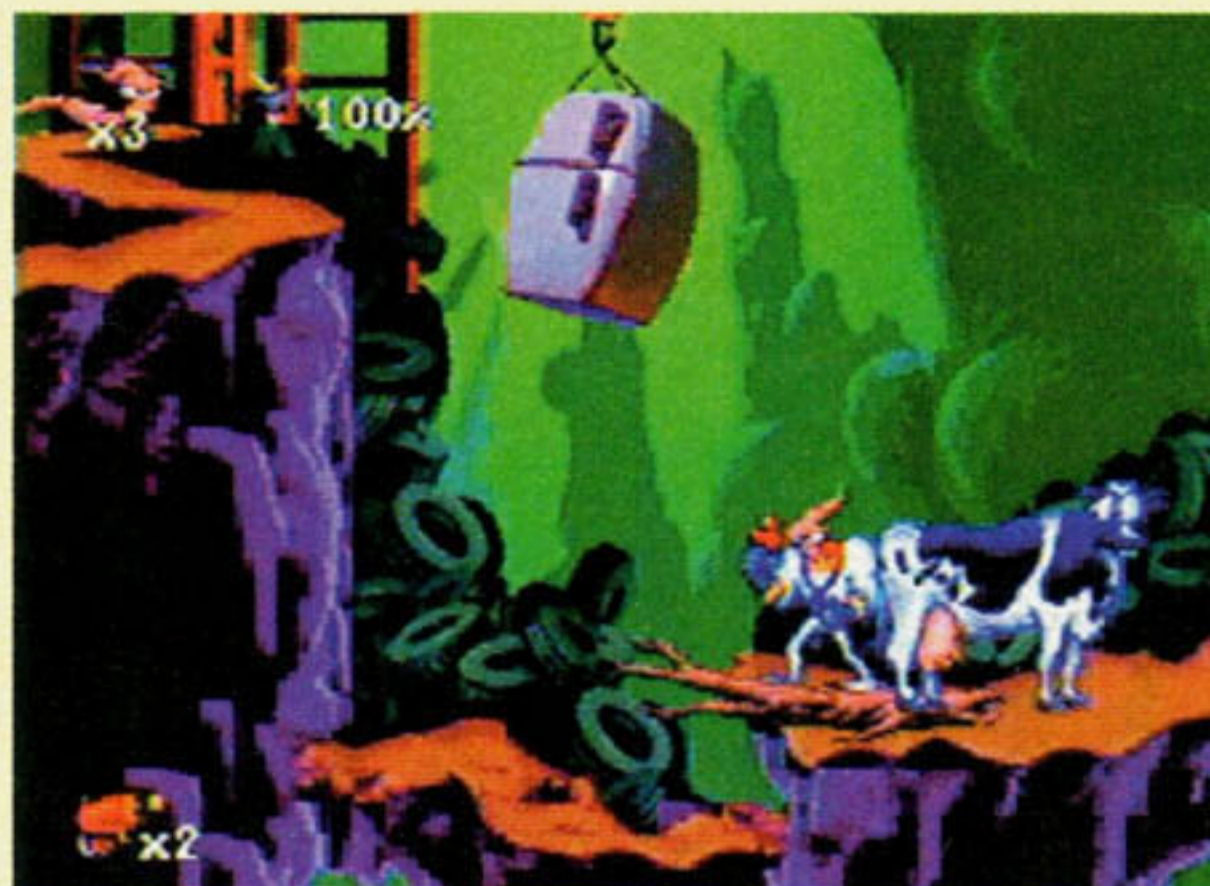
13ª fase - ITHOR

14ª fase - UMWAK

15ª fase - ORLOK

16ª fase - NKLLON

PASSWORDS



BV= Bolinha Vermelha

E=Energia

A=Arma

V=Vaca

H=Hidrante

T=Torneira

2ª fase - BV/E/A/V/V

Bônus - E/T/A/V/BV

3ª fase - E/BV/E/V/T

Bônus - T/TV/E/V/H

4ª fase - H/E/A/H/Jim

Bônus - V/E/A/T/A

5ª fase - E/E/V/E/V

Bônus - BV/H/T/A/V

6ª fase - V/Jim/TV/TV/BV

Bônus - V/V/T/V/T

7ª fase - H/H/BV/E/BV

Bônus - T/H/E/BV/E

8ª fase - V/Jim/V/H/T

Bônus - A/BV/H/V/TV

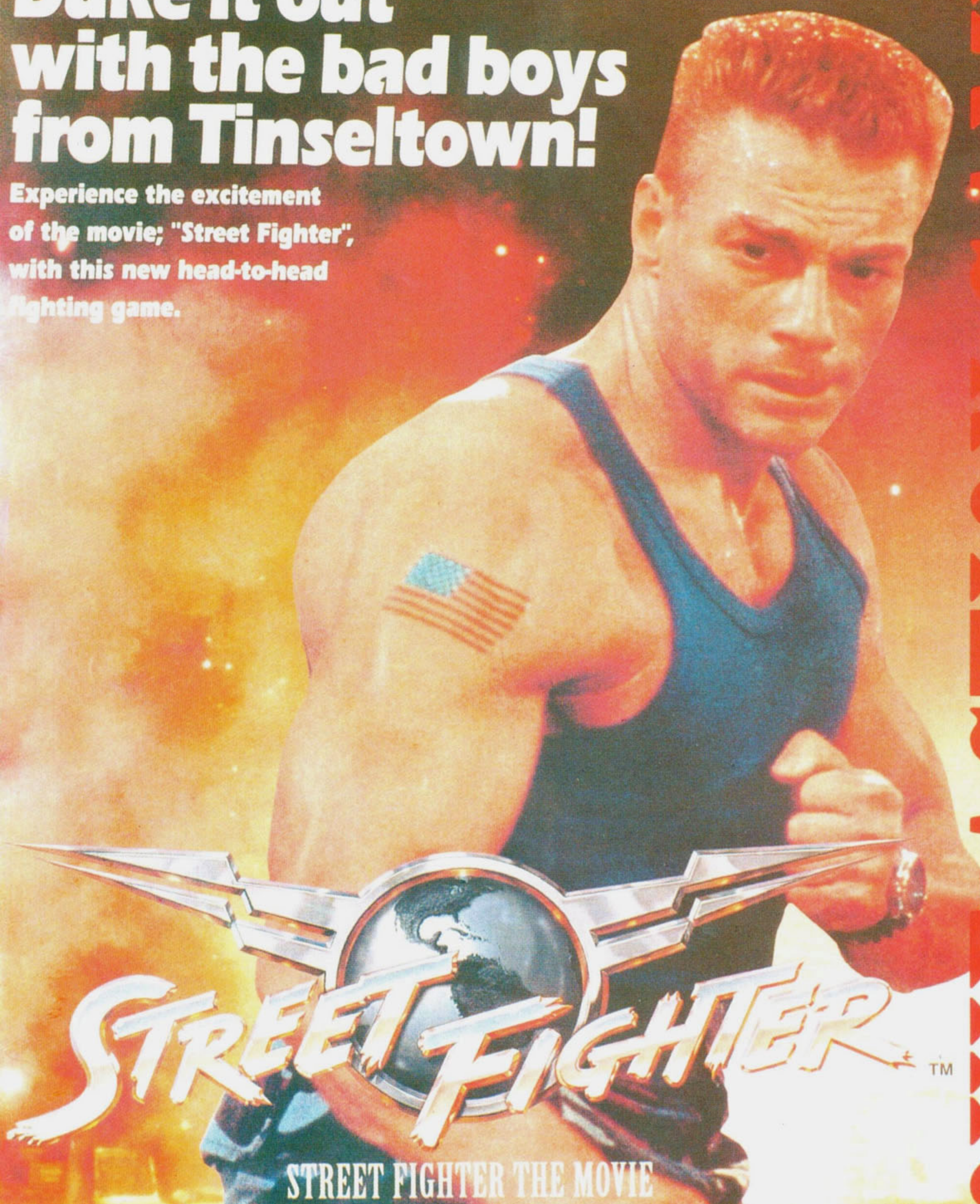
9ª fase - A/BV/T/A/TV

10ª fase - BV/V/E/E/V

The silver screen hits the video screen!

Duke it out with the bad boys from Tinseltown!

Experience the excitement
of the movie; "Street Fighter",
with this new head-to-head
fighting game.



STREET FIGHTER™

STREET FIGHTER THE MOVIE



MOVIE ACTION GAME



PIRETE INTEGRANTE DA REVISTA VIDEO NEWS GAME Nº 50. NÃO PODE SER VENDIDO SEPARADAMENTE

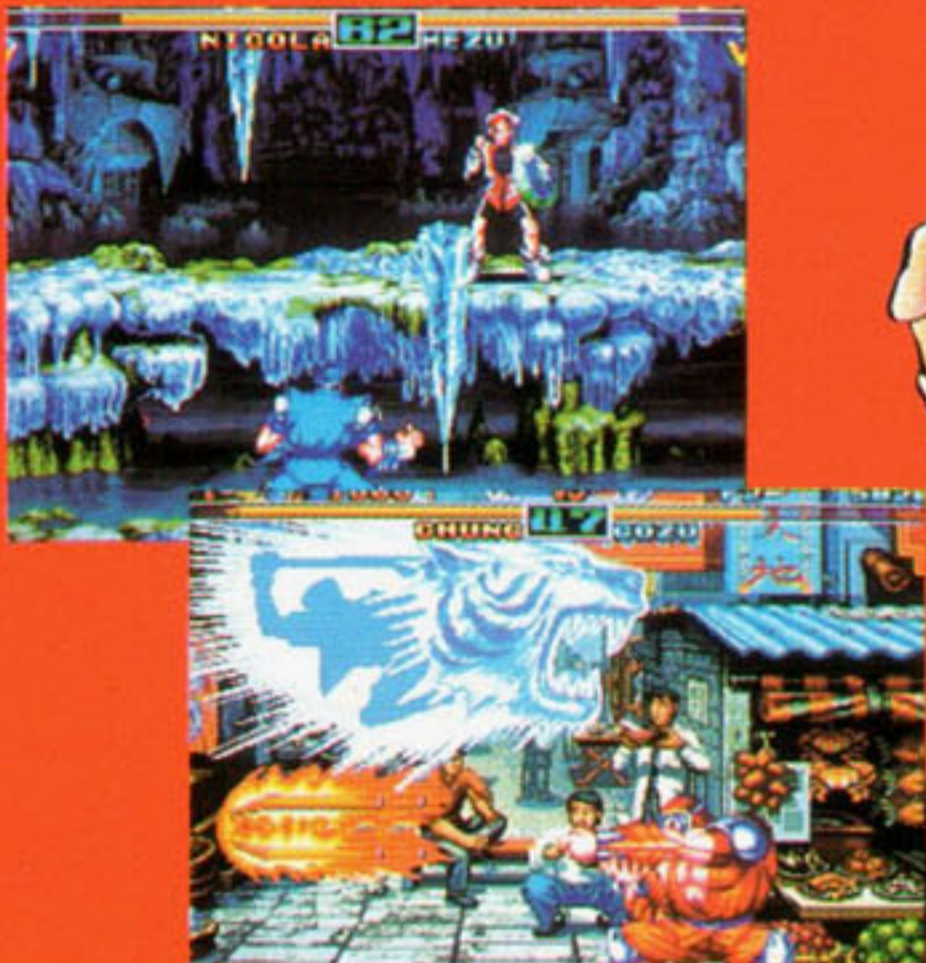
**NIGHT
WARRIORS**
Darkstalkers' Revenge

VIDEOGAME
NEWS

CAPCOM[®]



The Future Is Now
SNK



Uma grande variedade de golpes, combinando socos, murros e diversas armas! Grandes confrontos em cenários espetaculares utilizando um sistema revolucionário em jogos de batalha.
Uma explosão de originalidade!



SAVAGE REIGN
Em breve!

TM
© SNK 1995

Que bonitinho!



PUZZLE BOBBLE

Puzzle Bobble

Fácil e divertido!
Jogue com seus amigos este quebra-cabeças excitante e divertido.

©TAITO CORP., 1994

©TAITO CORP., 1994

Um passe de mágica.



CROSSED SWORDS

Crossed Swords II

Vire um cavaleiro, um ninja, um mágico! Abra caminho até a batalha final contra o feiticeiro!

©SNK / ADK 1995

Jogos sensacionais você encontra somente no Neo-Geo.



FATAL FURY 3
ROAD TO THE FINAL VICTORY



Fatal Fury 3

A última novidade da série mais explosiva do mercado! Novos personagens e jogos fascinantes esperam por você!

©SNK 1995

NEO GEO CD Joystick Controller



Vendido separadamente.

NEO-GEO CD

SUPER HIGH TECH GAME
NEO-GEO

NEO GEO DO BRASIL LTDA.

Av. Euclides, 56 - Jabaquara 04326-080 - São Paulo - SP BRASIL FONE: (011) 588-2300 FAX: (011) 588-2790

©SNK 1995



RETRO AVENGERS VENCEB2 WELW0



Em prol da cultura gamer

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: evil_arthas

Editado por: evil_arthas


Revista: Pedro Henrique


Pôster: Pedro Silva

Home Computing: Victor Legunes

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook, e para doações, entre em contato através de nosso e-mail.

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.blogspot.com.br

